



KÄSI OHJAAJAN VALTIMOLLA

ÄÄNIKERRONNAN ENNAKKOSUUNNITTELU

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelman opinnäytetyö
Äänisuunnittelu
Kevät 2008
Luhtala Matti-Pekka

OPINNÄYTETIIVISTELMÄ

Osasto Taide ja viestintä	Erikoistumisala Täyk-2007 / Äänisuunnittelu
Tekijä Matti Luhtala	
Työn nimi Käsi ohjaajan valtimolla, Äänikerronnan ennakkosuunnittelu	
Valmistumisaika: 27.5.2008	Sivumäärä: 70
<p>Tiivistelmä</p> <p>Lopputyössäni tutkin äänen ennakkosuunnittelumenetelmiä vuorovaikutteisessa ja elokuvakerronnassa äänisuunnittelijan ja ohjaajan yhteistyön toimimisen näkökulmasta. Tavoitteenani on selvittää, miten erilaiset ennakkosuunnittelumenetelmät vaikuttavat audiovisuaalisen tuotannon etenemiseen ja lopullisen tuotteen onnistumiseen kerronnan näkökulmasta. Onnistuneella kerronnalla tarkoitan ennakkosuunnittelussa määriteltyjen kerronnallisten tavoitteiden toteutumista.</p> <p>Tutkimuksessani pyrin määrittelemään äänen ennakkosuunnitteluprosessin: toimijat, materiaaliset ja immateriaaliset ainekset, tavoitteet, ajallisen sijoittumisen kokonaistuotantoprosessiin sekä vuorovaikutukselliset suhteet muihin tuotantovaiheisiin nähden.</p> <p>Hypoteesinani on, että äänen ennakkosuunnittelumenetelmiä voidaan ja tulee kehittää paremman audiovisuaalisen kerronnan aikaansaamiseksi. Nykytilanteessa sekä vuorovaikutteinen että elokuvakerronta painottuu visuaalisuuteen. Molemmissa medioissa ennakkosuunnittelulla ymmärretään lähes yksinomaan tuotannon visuaalisesta muodosta ja sisällöstä vastaavan välisessä keskustelussa syntynyttä määritellyä äänikerronnan suuntaviivoista. Väitän, että äänisuunnittelijan osaamista ei kummassakaan suunnitteluprosessissa hyödynnetä siinä määrin kuin olisi mahdollista.</p> <p>Esittelen lopputyössäni Muffetti-verkko-oppimateriaali-äänisuunnittelutapauksen. Tuotannon kautta heijastelen ymmärrystäni ja kokemuksiani äänisuunnitteluprosessista sekä hahmottelen keinoja kehittää äänisuunnitteluprosessia yhteistyön ja sitä tukevien menetelmien näkökulmasta.</p> <p>Opinnäytetyössäni esittelen myös aineiston, jota olen kerännyt äänisuunnittelijan työn ja toiminnan kartoittamista ja kehittämistä varten. Aineisto on kerätty äänisuunnittelutyöpajassa, jossa on hyödynnetty tietojärjestelmien suunnittelussa yleisesti käytettyä käyttäjäkeskeistä suunnittelumenetelmää. Perehdyn myös audiovisuaalisen alan tuotantoprosesseista kirjoitettuun kirjallisuuteen ja olemassaoleviin tutkimustuloksiin.</p>	
Aineisto	
Asiasanat: Äänikerronnan ennakkosuunnittelu, äänisuunnittelu, ennakkosuunnittelu	
Säilytyspaikka: Tampereen ammattikorkeakoulun kirjasto	
Muita tietoja	

DIPLOMA WORK

Department Art and Media	Area of specialization Täyk-2007 / Sound Design
Author Matti Luhtala	
Title Measuring the Directors Pulse, Preproducing Sound Design	
Date: May 27, 2008	Number of pages: 70
<p>Summary</p> <p>In this thesis preproduction sound design methods are studied. The point of view is in sound designers and directors collaboration in nonlinear and linear storytelling productions. My goal is to discover and present how preproduction sound design methods affect to different audiovisual production states and what is their relationship to successful narrative. In this study the successful narrative means achieving the sound narrative, which is defined in the sound design preproduction.</p> <p>In this thesis I determine sound design preproduction stakeholders, material and immaterial elements, intentions, preproduction states and interaction between other production states.</p> <p>My hypothesis is that preproduction sound design methods can and should be developed to be able to create better audiovisual storytelling. Nowadays interactive and movie storytelling is strongly based on visual means. In both medias sound design aesthetics are many times defined between productions visual and content artist in preproduction discussion. I affirm that sound designers professional skills are not used as much as could be in preproduction states.</p> <p>In my thesis I present e-learning environment called Muffetti. Through Muffetti production I reflect my knowledge and experience to preproduction sound design methods. I also vision means, how sound design processes and supporting methods could be developed from collaboration point of view.</p> <p>I also present material that I have collected to map and develop sound designers work and working methods. The material is collected from sound design workshop. User centred technique was used in the workshop. The technique is more commonly used in information system design. I also get acquainted to literature and existing research material of audiovisual preproduction methods.</p>	
Material	
Keywords: Preproction Sound Design, Sound Design, Preproduction	
Filing: Tampere University of Applied Sciences Library	
Other Information	

Sisällys

1	Johdanto	5
2	Äänen ennakkosuunnittelu	7
2.1	Äänisuunnitteluprosessin kulku.....	7
2.2	Äänisuunnittelun synty toiminta-alueena	9
2.3	Ennakkosuunnittelun kehitys	10
3	Äänen havainnollistamistapoja.....	12
3.1	Äänen verbalisoimisen problematiikka.....	12
3.1.1	Äänien sanallinen kuvailu	12
3.1.2	Äänien sanalliset vastaparit	15
3.1.3	Äänilistojen toteuttaminen.....	16
3.1.4	Ääniryhmien muodostaminen	18
3.2	Äänien visualisointi	19
3.3	Tunneikäyrien visualisointi.....	20
3.4	Äänien demotus.....	23
4	Äänikerronnan ennakkosuunnittelutyöpaja	25
4.1	Tutkimuskohteen määrittely	25
4.2	Aiheen rajausta.....	25
4.3	Tutkimusmenetelmät	25
5	Tutkimustulokset	28
5.1	Avaintoimijat audiovisuaalisissa tuotannoissa	28
5.2	Ohjaajan suhde äänen ennakkosuunnitteluun.....	29
5.3	Ennakkosuunnittelun merkitys ja arvostus.....	30
5.4	Työryhmän väliset vuorovaikutussuhteet.....	31
5.5	Kommunikaation merkitys tuotannossa	34
5.6	Äänisuunnittelijaidentiteetin luominen.....	36
5.7	Tunnetilojen kartoitus äänen ennakkosuunnittelussa	36
5.8	Ennakkoäänisuunnittelua kuvamateriaalin kanssa vai ilman	37
5.9	Äänitunnelmien verbalisoimisen problematiikka	39
5.10	Uusilla suunnittelumenetelmillä kohti yhteistä ymmärrystä	41
6	Tapaustutkimukset	44
6.1	Muffetti-verkko-oppimisympäristön kuvaus.....	44

6.2	Ennakkosuunnittelu	45
6.2.1	Musiikkien ja äänitehosteiden sanalliset kuvailut.....	46
6.2.2	Äänitiedostojen nimeäminen	47
6.2.3	Muffen puhekielen suunnittelu.....	48
6.2.4	Demotus	49
6.3	Äänituotanto	50
6.3.1	Muffetti-palvelun musiikit.....	50
6.3.2	Muffetti-palvelun kertojan ja Muffen ääni	53
6.3.3	Käyttöliittymä-äännet ja äänitehosteet.....	55
6.3.4	Äänitehosteet	55
6.4	Jälkituotanto	56
7	Pohdinta.....	57
8	Päätelmät	59
	Lähteet.....	63
	Liitteet	68

1 Johdanto

Opinnäytetyössäni tutkin äänen äänikerronnan ennakkosuunnitteluprosesseja. Työni koostuu kirjallisesta osiosta ja empiirisestä työpajatutkimuksesta. Lisäksi peilailen työssäni tutkimustuloksia esiteltävään Muffetti-tapaustutkimukseen. Opinnäytetyöni aiheen valinnan lähtökohtana on itseäni ja kollegoitani usein askarruttanut aihe. Miten olisi mahdollista saavuttaa yhteinen ymmärrys äänikerronnan tavoitteista ja millä keinoin se voitaisiin saavuttaa? Tehtyjen tutkimuksien tavoitteena oli hankkia tietoa olemassa olevista äänikerronnan ennakkosuunnittelumenetelmistä. Samoin tutkimuskohteena oli kartoittaa tuotannoissa käytettäviä äänisuunnittelijoiden henkilökohtaisia menetelmiä.

Äänisuunnittelu on konseptuaalista ja teknistä luovaa toimintaa. Äänikerronnan ennakkosuunnitteluvaiheessa äänisuunnittelija ja tuotannon taiteellisesti vastaava määrittelevät äänikerronnan reunaehdot. Äänituotanto jakautuu ennakkosuunnittelun lisäksi äänen tallennukseen ja jälkituotantoon. Ennakkosuunnittelun keskeisenä tavoitteena on selvittää tuotannon äänikerronnan esteettiset, taiteelliset ja tekniset mahdollisuudet. Tässä tutkimuksessa keskitytään ainoastaan äänikerronnan ennakkosuunnitteluun, jonka merkitystä kokonaistuotannolle peilaillaan muiden tuotantovaiheiden kautta. Tämän opinnäytetyön yhteydessä ennakkosuunnittelulla tarkoitetaan äänikerronnan ennakkosuunnittelua ellei toisin mainita.

Ennakkosuunnittelun problemaattisuus johtuu äänen ajassa etenevästä luonteesta. Ääntä ei voi pysäyttää ja tarkastella siinä vain jotain tiettyä kohtaa. Toisin on kuvassa. Äänen laadullisista eroista puhuminen on myös hankalaa, mikä johtuu yksilön muodostamista mielikuvista, millaiselta ”oikean” äänen pitää kuulostaa. Kuulokokemus saattaa vaihdella myös eri tilanteissa. Opinnäytetyössäni pureudutaan äänestä keskustelemisen problematiikkaan, jota avataan opinnäytetyön historiallisessa, menetelmiä kuvaavassa, tutkimuksellisessa ja tapaustutkimuksellisessa osiossa. Pohdinnassa ja päätelmissä pyrin tuomaan tutkimuksesta saadun tiedon esille ja argumentoimaan milloin ennakkosuunnittelumenetelmiä ja niihin soveltuvia työkaluja kannattaa käyttää.

Äänikerronnan ennakkosuunnittelumetodiikkaa käsittelen Äänen havainnollistamistapojen käsittelevässä osiossa. Tarkastelun alla on elokuvaäänisuunnittelija David Sonnen-

scheinin ennakkosuunnittelumenetelmät. Sonnenscheinin lisäksi esitellään äänisuunnittelija ja tutkija Ari Koivumäen kehittämiä äänikerronnan ennakkosuunnittelun luonnostelutapoja. Esittelen myös itse käyttämiäni ennakkosuunnittelumenetelmiä.

Työpajaosiossa kartoitetaan kolmen äänisuunnittelijahenkilön käyttämiä ennakkosuunnittelumenetelmiä. Tapaustutkimuksessa käsitellään verkkopalvelu-Muffettia, missä esitellään Muffetti-äänituotannon osa-alueet kokonaisuudessaan. Näkökulma on kuitenkin ennakkosuunnittelussa. Tapaustutkimus tarjoaa mahdollisuuden tutkia ennakkosuunnittelumenetelmiä ei-lineaarisen kerronnan näkökulmasta. Kirjallisen tutkimusmateriaalin osuuden yhteydessä esiteltävät metodiikat pohjautuvat lineaarisissa esityksissä hyödynnettyihin ennakkosuunnittelumenetelmiin.

Toivon, että opinnäytteeni tarjoaa näköaloja äänisuunnittelusta eri alan suunnittelijoille. Erityisesti uskon, että ääni-, visuaali- ja konseptisuunnittelijat, jotka suunnittelevat monimediallisia, äänikerrontaa sisältäviä teoksia voivat hyötyä opinnäytteestäni ja sen tutkimustuloksista. Opiskelijoille opinnäytteeni tarjoaa näkemyksiä ja tietoa ammattimaisista ennakkosuunnittelumenetelmistä ja niiden tuomista mahdollisuuksista.

2 Äänen ennakkosuunnittelu

2.1 Äänisuunnitteluprosessin kulku

Äänisuunnittelu on teknistä ja konseptuaalista luovaa työtä. Edellä mainittu sisältää kaikki ei-sävellykselliset osat elokuvasta, teatteriesityksestä, musiikkiesityksestä, nauhoituksesta, tietokonepelistä tai muusta multimedia-projektista. Äänisuunnittelija on henkilö, joka tekee äänisuunnittelusta taidetta.¹

Äänisuunnittelun työvaiheet voidaan audiovisuaalisissa tuotannoissa jakaa karkeasti esituotantoon, tuotantoon ja jälkituotantoon. Suurin osa audiovisuaalisten tuotantojen taiteellisesta ääni-ilmaisusta toteutetaan esi- ja jälkituotannossa. Tuotantovaiheessa toteutetaan mahdolliset kenttä-äänitykset. Äänityksien aikana ei useinkaan enää suunnitella sisältöä vaan toiminta keskittyy teknisten ongelmien ratkaisemiseen ja on siten osaltaan luovaa. Äänituotannon viimeinen vaihe on äänen jälkituotanto, jonka aikana eri äänet kerätään yhteen yhdelle tai useammalle ääniraidalle. Äänen jälkituotannossa äänisuunnittelija voi muokata ääntä jälkituotantoon suunniteltujen äänityökalujen avulla. Ääniä voidaan muokata filttäreillä ja prosessoreilla, joiden avulla äänien taajuuksia voidaan korostaa, ja vaimentaa, ääntä madaltaa, hidastaa tai nopeuttaa. Lisäksi ääniin voidaan lisätä keinotekoisia tilatehosteita. Monet kokeneet äänisuunnittelijat sanovatkin, että tilojen luominen on yksi tärkeimmistä äänen jälkituotantovaiheista. Hiljattain edesmennyt elokuvaäänisuunnittelija Paul Jyrälä on sanonut, että ”Ison äänen luomiseen vaaditaan paljon pientä ääntä, johon lisätään kaikua”.²

Usein esituotantovaihe käynnistyy, kun tuotannon taiteellisesti vastaava antaa äänisuunnittelijalle tehtävänannon. Tehtävänanto voi olla esimerkiksi elokuvaan tai multimedia-työskentelyyn toteutettava äänisuunnittelu. Taiteellisesti vastaava voi olla lineaarisen median tuotannoissa, kuten elokuvissa, ohjaaja. Ei-lineaarisisissa esityksissä, kuten verkkosivuissa, taiteellisesti vastaava henkilö voi puolestaan olla tuotannon artistic director tai konseptisuunnittelija. Tuotannon tuottajan kanssa käydään keskustelu taloudellisista reunaehdoista sekä aikataulusta. Budjetti määrittelee, miten laajaa äänen ennakkosuunnittelua voidaan toteuttaa ja millaisella kalustolla tuotanto ja jälkituotanto tehdään. Ää-

¹ The Free Dictionary by Farlex, saatavilla, <http://encyclopedia.thefreedictionary.com/Sound+design>

² Jyrälä, henkilökohtainen keskustelu, 2005.

nisuunnittelijan vastuulla on tarkistaa käsikirjoituksesta äänityspaikkojen luonne ja määrä, jotka vaikuttavat käytettävään teknologiaan ja äänituotannon tekijöihin.

Taiteellisesti vastaavan kanssa käydään aluksi neuvottelua tuotannon sisällöllisistä tavoitteista. Keskustelun pohjana voi olla elokuvan käsikirjoitus tai Internet-sivuston kaaviopiirros tai hahmotelma sen visuaalisesta ulkoasusta. Usein taiteellisesti vastaavalla on olemassa mielikuva esityksen äänikerronnasta. Äänisuunnittelija neuvottelee hänen kanssaan ja käyttää tuotantokohtaisesti tarpeellisia suunnittelumenetelmiä äänellisten tavoitteiden selvittämisessä. Käytettäviä menetelmiä voivat olla äänilistojen, äänikäsittekirjoituksien, äänikerronnan visualisointien ja demojen toteuttaminen.

Lineaarisen kerronnan tuotannoissa, kuten elokuvissa, äänen ennakkosuunnitteluun kuuluu äänitystekniikan ja tuotannon signaaliketjun suunnittelu sekä mahdollisesti äänityspaikkojen ennalta tarkastaminen. Äänitysympäristön tarkastaminen on olennaista mahdollisten akustisten ongelmien poissulkemiseksi. Äänisuunnittelijan on myös hyvä konsultoida puivustajaa mahdollisista keinokuituisista vaatteista, jotka saattavat aiheuttaa nappimikrofoneja haittaavaa hankaussähköä.

Ei-lineaariset esitykset, kuten Internet-sivut ja –pelit asettavat omanlaiset äänitekniikan haasteet, jotka pitää huomioida ennakkosuunnittelussa. Ennakkosuunnittelussa pitää huomioida esitysalusta, tietokoneiden prosessori- ja Internet-väylän nopeudet ja äänen-
toiston rajallisuudet.

Tuotannosta riippumatta äänikerronnan ennakkosuunnittelun keskeisin tavoite on selvittää haluttu äänellinen maailma. Olennaista on kirkastaa esityksen kerronta, tyyli, avainkohtaukset ja äärimmäisten kohtausten sisällöt, jolloin voidaan tehdä ilmaisullisia rajoituksia.³

³ Keso 1998, 27.

2.2 Äänisuunnittelun synty toiminta-alueena

Äänisuunnittelu on ollut osana näyttämötaidetta aina teatterin keksimisestä alkaen. Äänisuunnittelua tiedetään tehdyn ensimmäisen kerran teatteriesityksiin Intiassa ja Kiinassa noin 3000 vuotta ennen ajanlaskun. Esityksissä hyödynnettiin musiikkia ja ääntä tanssin yhteydessä.

Äänisuunnittelu- ja äänisuunnittelija-termi olivat yleisessä käytössä teatterimaailmassa, kun Francis Ford Coppola otti äänen ammattilaista kuvaavan sanan elokuvamaailmaan. Coppola creditoi Kummisetä-elokuvassaan Charlie Richmondin äänisuunnittelijaksi. Elokuvan julkaisun jälkeen, Coppola ja Walter Murch loivat äänisuunnittelu-käsitteen, jolloin elokuvamaailma hyväksyi äänisuunnittelijan olevan henkilö, joka on vastuussa kaikista ääniraidan elementeistä, sisältäen dialogin, äänitehosteet ja lopullisen ääniraidan nauhoittamisen.⁴ Ääniä ja musiikkia hyödynnettiin suunnitelmallisesti aikaisemminkin elokuvassa, mutta äänisuunnittelija-käsitettä ei käytetty. Äänisuunnittelija termin keksiminen mahdollisti, että elokuvan tehosteista ja -äänikerronnasta vastaava äänisuunnittelija oli myös elokuvan oleellinen sisällön luoja, kuten elokuvan leikkaaja ja ohjaaja.⁵

Elokuva on taidemuoto, joka on vaatinut toteutuakseen vaadittavat tekniset työvälineet. Teknisen luonteensa vuoksi elokuvaa voidaan kutsua industrialismin ajan symboliksi.⁶ Teknologian kehityksen myötä ääniteknologia on myös kehittynyt. Kehityksen myötä elokuvaäänen laatu on parantunut ja siitä on tullut todentuntuisempaa. Äänen tallennustekniikoiden ja äänen jälkikäsittelytyövälineiden kehittyessä äänisuunnittelijalle on tullut mahdolliseksi hyödyntää monipuolista äänipalettia, jolla toteuttaa tavoittelemansa äänelliset ideat. Ääniteknologian kehittyminen aiheutti myös tilauksen äänisuunnittelija-ammattikunnan syntymiselle. Uudet teknologiset mahdollisuudet saivat aikaan sen, että yhä vaativammat ääni-ilmaisun ratkaisut tulivat mahdollisiksi. Äänisuunnittelijan erikoisosaamista tarvittiin, jotta ääni-ilmaisusta ja -teknologiasta saatiin kaikki hyöty.

⁴ The Free Dictionary by Farlex, saatavilla, <http://encyclopedia.thefreedictionary.com/Sound+design>

⁵ The Free Dictionary by Farlex, saatavilla, <http://encyclopedia.thefreedictionary.com/Sound+design>

⁶ Keso 1998, 36.

Elokuvaohjaajat ovat vaikuttaneet myös ääniteknologian kehitykseen. Kehityskulun takana ovat olleet elokuvaohjaajat, jotka ovat ymmärtäneet äänen merkityksen tärkeänä elokuvan osatekijänä ja vaatineet käyttöönsä menetelmät, joiden avulla totetus on mahdollista. Mainiikkaat ohjaajat, kuten Martin Scorsese, Steven Spielberg, George Lucas ovat vaikuttaneet omalta osaltaan elokuvaäänitekniikan ja -kerronnan kehittymiseen.⁷ Esimerkkinä voidaan mainita Lucas Artsin kehittämä THX-äänentoistostandardi.

2.3 Ennakkosuunnittelun kehitys

Musiikilla on ollut suuri merkitys elokuvan tunnelman luomisessa ensimmäisistä mykkelokuvista alkaen. Aluksi elokuvia säestettiin pianolla, jolla tulkittiin elokuvan tapahtumia. Saksalainen säveltäjä ja musiikkiteoreetikko Hanns Eisler yhdessä Theodor Adornon kanssa arvelivat musiikin erään esteettisen tehtävän olevan antaa kuolleille hahmoille elämä. Heidän mukaansa ”kummitusmainen tunnelma” on vallannut ihmiset kankaalla liikkuvien ihmisten ja tilanteiden näyttämällä.⁸ Uusi taidemuoto, jollaista ei oltu aikaisemmin tavattu oli aluksi pelottava. Elokuvan realistisen esitystavan vuoksi katsojat saattoivat pelästyä kohtauksia ja pomputa seisomaan tuolista kesken esityksen.

Ensimmäisiä suunnitelmallisia elokuvaäänikerronnan ennakkosuunnittelumenetelmiä olivat musiikilliset ehdotukset 1910-20-luvuilla Yhdysvalloissa. Musiikki- ja nuottikustantajat kävivät katsomassa esitykseen tulevia elokuvia etukäteen ja tarjosivat elokuva-teattereille niin sanottuja kinokirjastoja. Musiikkisuosituksia olivat muun muassa Edison Film Companyn ja Vitagraphin *Specific Suggestions for Music* (1909) ja J.S. Zamecnikcin katalogit *Sam Fox Movin Pictures Volumes* (1913). Kinokirjastoissa esitettiin kappaleiden yhteydessä niitä vastaavat tunnelmat. Alla esimerkki (kts. taulukko 1) Erdmanin, Beccen ja Bravin *Handbook of Film Music* –katalogin musiikkitunnelmien kuvauksista.⁹

⁷ The Free Dictionary by Farlex, saatavilla, <http://encyclopedia.thefreedictionary.com/Sound+design>

⁸ Keso 1998, 41 & Eisler, Andorno 1947, 75.

⁹ Keso 1998, 43, Prendergast, 6-7.

Draamallinen tulkinta

1. Klimaks
a) Katastrofi
b) Hyvin dramaattinen, agitato
c) Rauhallinen tunnelma, luonnon mystisyys
2. Jännite – Ministerioso
a) Yö, pahaenteinen
b) Yö, uhkaava
c) Salaperäinen, agitato
d) Taika: ilmestys
e) Uhkaava voima: ”jotain tulee tapahtumaan
3. Jännite – Agitato
a) Takaa-ajo, tappelu, kiire
b) Pako
c) Sankarillinen kaksintaistelu
d) Taistelu
e) Häiriö, levottomuus, pelko
f) Häiriintyneet massat, mellakka
g) Häiriintynyt luonto, myrsky, tuli

Taulukko 1: Erdmanin, Beccen ja Bravin Handbook of Film Music –katalogi, musiikkitunnelmien kuvaus kohtauksittain

Elokuvan levittäjät saattoivat lähettää myös musiikillisia ehdotuksia elokuvateattereille. Elokuvan yhteydessä lähetettiin lista suosituista ja hyväksi todetuista kappaleista, joita säestäjä voisi ottaa mukaan ohjelmistoon (*kts. taulukko 2*). Yksi merkittävimmistä ehdotuksien toteuttajista oli Lontoossa 1920-luvulla toiminut Arthur Dulay, joka vastasi Edison-yhtiön laatimista listoista.¹⁰

Sea Fury –elokuva

Väliteksti tai toiminta	Tyyli	Musiikkiehdotus	Säveltäjä	Kustantaja
Esityksen alussa		L'Onde Tragique	Gabriel-Marie	Piena
Kun vettä heitetty	Leveä	Vision Tragique	Dyck	Liber
Purjeet Vedessä	Agitato	Affolement	Ourdine	Piena
Kapteeni näkee mustan kissan	Ukaava	Teema 1		

Taulukko 2: Sea Fury –elokuvan kohtauksien musiikilliset ehdotukset

¹⁰ Keso 1998, 44, Manwell Huntley, The Technique of Film Music, 58.

3 Äänen havainnollistamistapoja

3.1 Äänen verbalisoimisen problematiikka

Äänien kuvaileminen sanallisesti on ongelmallista äänen ajassa etenevän luonteen vuoksi. Ääniä soitettaessa yksittäisten äänielementtien poimiminen lukuisten joukosta on hankalaa, jos kuultu ääni ei toistu säännöllisesti.¹¹ Jos ääntä elementtinä verrataan kuvaan, ero on ilmeinen. Kuvaa voidaan tarkastella ajallisesta aspektista riippumatta. Katsoja voi tehdä tulkintoja kuvasta ajasta riippumatta pysäyttämällä sen. Myös äänen laadullinen määrittely voi olla haastavaa. Useimmat ihmiset kykenevät kuulemaan ja kommunikoimaan äänen sävelkorkeuden vaihteluista, ajallisesta kestosta ja voimakkuuden tasosta. Keskustellessa äänen laadusta ihmiset alkavat kuitenkin kehittää omia tulkintojaan äänestä ja keksiä sitä kuvaavia sanoja.¹²

Äänen laadusta puhuttaessa eri ihmiset kokevat äänet omaan kokemukseensa ja tietämykseensä perustuen vaihtelevasti.¹³ Kuulohavainnon perusteella luodut mielikuvat perustuvat ihmisen mielikuviin siitä, millaiselta äänen pitäisi kuulostaa. Edellä kuvattu kognitiivinen ilmiö perustuu kahteen asiaan; akustisten ominaisuuksien havaitsemiseen fyysisessä maailmassa ja opittuihin kuulokokemuksiin.¹⁴ Kuunteluympäristö, olosuhteet ja vaihtelevat tilanteet vaikuttavat kuulokokemukseen. Myös kuulijan kuulohetken aikana vallitseva mieliala ja tavoitteet säätelevät kuulokokemusta. Toisaalta ympäristö ja sen tarjoamat äänet vaikuttavat ihmisen mielialaan.¹⁵ Siten henkilön tekemät kuulohavainnot voivat vaihdella eri aikoina paljonkin, vaikka kyseessä olisi sama äänilähde.

3.1.1 Äänien sanallinen kuvailu

Kokeneet äänisuunnittelijat kykenevät kommunikoimaan äänestä erilaisilla yleismaailmallisilla suunnittelutermeillä. Adjektiivien ja adverbien avulla voidaan luoda suuntaa esimerkiksi elokuvan ja pelin kohtauksiin, ääni-installaatioon tai Internet-sivuston äänimaailmaan. Sanallisten kuvailujen keinoin voidaan edesauttaa yhteisymmärryksen

¹¹ Rajanti, henkilökohtainen keskustelu, 17.4. 2008.

¹² Boxes and Arrows, saatavilla
http://www.boxesandarrows.com/view/why_is_that_thing_beeping_a_sound_design_primer

¹³ Koivumäki 2001, 42-44.

¹⁴ Boxes and Arrows, saatavilla
http://www.boxesandarrows.com/view/why_is_that_thing_beeping_a_sound_design_primer

¹⁵ Koivumäki 2001, 42-44.

saavuttamista ohjaajan, kuvaajan, äänisuunnittelijan ja muiden tuotannon tekijöiden välillä ennen kuin demo- tai varsinaista äänituotantoa on aloitettu.

David Sonnenschein mainitsee Sound Design –kirjassaan, että jokainen voi kuvitella mielessään tuhansia erilaisia “koti-ilta -kohtauksia”, jos emotionaalisia suuntaviivoja ei ole annettu kohtauskuvailuissa.¹⁶ Kohtausluetteloon merkityt sanalliset ääni- ja tunnelmakuvailut avaavat ihmisten silmät ja korvat kohtauksen vaatimaan omaan todellisuuteen.

Jako kuulijan ja äänilähteen välisistä suhteista – sanalliset kuvailut

Äänilähdettä sel-laisenaan kuvaile-via sanoja:	Kuuntelutilan ominaisuuksia ja olosuhteita kuvaav-ia sanoja:	Kuulijan suhdetta äänilähteeseen ko-rostavia sanoja:	Äänilähteen vaikutusta kuunteli-jaan korostavia sano-ja:
Basso, diskantti, hiljainen karhea, kapea, kirkas, kor-kea, käheä, lyhyt-kestoinen, laa-jasointinen, matala, ohut, pitkäkestoi-nen, syvä, tumma, voimakas.	Avara, epäselvä, etäinen, hillitty, hälyinen, hämärä, ilmava, kaikuva, kajeinen, kaukana, koppimainen, kui-va, lähääni, melui-nen, muheka, sa-mea, selkeä, tilava, tunkkainen, tyyni, täyteläinen, vai-mea, vieno, voima-ton, yksityiskohtai-nen.	Epäsointuinen, heleä, helisevä, juhlava, jyh-keä, heikko, huutava, kaliseva, kalske, kar-kea, kaunis, kiljuva, kimeä, kimittävä, ki-reä, kirkuva, kohiseva, kumea, kuulas, lep-peä, lämmin, mahtava, mieto, nariseva, nars-kahteleva, parkuva, paukahteleva, peh-meä, pistävä, puhdas, pureva, purskahteleva, raaka, rauhallinen, raukea, ritisevä, rous-ke, räikeä, rämisevä, rätisevä, römeä, suhi-seva, suttuinen, soin-nukas, sointuva, soin-nuton, terävä, tuskai-nen, töhryinen, ulvo-va, ujeltava, valittava, viiltävä, viheltävä, vinkuva, vänisevä	Ahdistava, jyri-sevä, läpitunkeva, kirskuva, kolkko, kova, kylmä, painostava, pelot-tava, räähkyvä, synkkä.

Taulukko 3: Jako kuulijan ja äänilähteen välisistä suhteista¹⁷

¹⁶ Sonnenschein 2001, 6.

¹⁷ Koivumäki 2001, 42-44.

Taulukossa 3 esitetään Ari Koivumäen kehittämä jako kuulijan ja äänilähteen välisistä suhteista. Esimerkiksi taulukko 3 oikeanpuoleisessa sarakkeessa on tunnelmia kuvaavia sanoja, joiden avulla voidaan esittää kohtaustuettelossa sanallisia äänikuvailuja. Sonnenscheinin esittämää ajatusta kehitellen, Ari Koivumäen kehittämää kategorioita voidaan hyödyntää av-alan tuotantojen ennakkoäänisuunnittelussa ja kohtaustuetteloiden yhteydessä laajemminkin.

Kuuntelutilan ominaisuuksia ja olosuhteita kuvaavia sanoja avara, hälyinen, hämärä, ilmava ja kaikuva voidaan hyödyntää kuvaamaan esimerkiksi kohtauksen arkkitehtuurin suhdetta näyttelijöiden toimintaan tai sävellettävään musiikkiin. Kuulijan suhdetta äänilähteeseen kuvaavia sanoja heleä, juhlava, ja heikko voitaisiin hyödyntää kohtaustuettelossa viestittämään näyttelijöiden kuulemisen suhdetta kohtauksen diegeettiseen tai ei-diegeettiseen äänikerrontaan. Diegeettisen musiikin esitystavassa kuulijan ja äänilähteen suhde voisi olla elokuvakohtauksen tapahtumissa esiintyvä orkesteri ja päähenkilö. Päähenkilön kuulemisen suhdetta voitaisiin siten kuvailla orkesterin soittamaan musiikkiin. Ei-diegeettisen musiikin ja kuulijan suhdetta voitaisiin kuvata myös menestyksekkäästi. Esimerkiksi kuvaillessa päähenkilön psykologista suunnanmuutosta, johon elokuvaan sävelletty ääniraita antaa vihjeitä katsojalle.

Myös äänisuunnittelija voi hyödyntää tuotannossa jo olemassa olevaa ennakkomateriaalia, kuten käsikirjoitusta tai kohtaustuetteloa suunnittelutyön apuvälineenä. Ohjaajat kirjoittavat käsikirjoituksiin kuvailevia sanoja kohtauksien tai kokonaisteoksen tunnelmista ja sisällöllisistä tavoitteista. Esimerkiksi pimeällä kujalla tapahtuvan kohtauksen kuvailun yhteydessä saattaa lukea tapahtumien muuttuvan pahaenteiseen suuntaan. Sonnenchein kehottaa poimimaan kontekstista selkeästi erottuva sanalliset kuvailut ja toteuttamaan niiden perusteella suuret äänisuunnitelmalliset linjaukset.¹⁸ Edellä kuvatussa esimerkissä pahaenteinen on tekstistä erottuva avainsana, joka määrittelee toiminnan muutoksen.

¹⁸ Sonnenschein 2001, 6.

3.1.2 Äänien sanalliset vastaparit

Äänen ennakkosuunnitteluvaiheessa äänisuunnittelijalla on mahdollisuus tehdä äänikerrontaan liittyviä suunnitteluratkaisuja, jotka vaikuttavat voimakkaasti esityksen tunnelmaan. Draaman kehittymisen kautta määräytyvät teoksessa tapahtuvat suunnan muutokset; päähenkilön tavoitteiden muuttuminen, kohtausten vaihtuminen ja tunnelmien muuttuminen. Sonnenscheinin mukaan äänisuunnittelijan tulisi tutkia, mikä on hallitseva tunne ennen ja jälkeen muutoksen; mitä näyttelijät kuulevat, kun heidän huomionsa kiinnittyy toisesta ympäristöllisestä kiintopisteestä toiseen.¹⁹ Käyttämässään menetelmässä Sonnenchein tutkii käsikirjoitusta ja tekee sanallisia vastapareja. Aluksi hän kirjoittaa sanoja muistiin juonessa tai henkilöissä tapahtuvista tunnelmien ja tilanteiden muutoksista. Lopuksi hän listaa sanat ja tekee niistä vastakohtapareja.

Tunnelman muutoksia kuvaavat sanalliset vastakohtaparit

Suljettu	Avoin
Kova	Pehmeä
Kuiva	Kaikuinen
Matalataajuus	Korkeataajuus
Lähellä	Kaukana
Tyhjä	Täysi
Harmoninen	Dissonanssinen
Ystävällinen	Epäystävällinen

Taulukko 4: sanallisten vastakohtien hyödyntäminen äänellisten motiivien muutoksissa²⁰

Taulukossa 4 esitetään Sonnenscheinin esittämät suuntaa-antavat esimerkit sanallisista vastakohtista. Sonnenscheinin mukaan äänellisten suunnanmuutoksien pitää perustua draaman kaareen ja näyttelijöiden fyysisiin tai henkisiin suunnan muutoksiin käsikirjoituksessa. Äänisuunnittelijan tehtävänä onkin tehdä tietoisia ratkaisuja luodessaan äänikerrontaa. Äänikerronnan avulla päähenkilön motiiveja tai käsikirjoituksen kannalta oleellista seikkaa voidaan alleviivata tai katsojalle voidaan ehdottaa jotain, mitä tulee tapahtumaan. Lisäksi äänikerronnallisena keinona on johdatella ja antaa vinkkejä katsojalle mahdollisista tulevista tapahtumista.

¹⁹ Sonnenschein 2001, 9.

²⁰ Sonnenschein 2001, 10.

Luodut vastakohtasanat auttavat äänisuunnittelijaa hahmottamaan suunnanmuutoksia ja luomaan dynaamista ja vaihtelevaa äänikerrontaa. Ilman sanalistojen luomista on vaarana, että monitasoisesta elokuvasta jää jotain oleellista pois. Menetelmän avulla lopulliseen äänikerrontaan saadaan syvyyttä ja monipuolisuutta. Edellä mainitut asiat parhaimmillaan edesauttavat katsojan samaistumista ja uppoutumista esityksen tapahtumiin ja tarinaan.

3.1.3 Äänilistojen toteuttaminen

Äänilistojen toteuttaminen äänen ennakkosuunnitteluvaiheessa toteutetaan usein samanaikaisesti käsikirjoituksen lukemisen yhteydessä. Käsikirjoitukset saattavat sisältää ohjaajan ennalta tekemiä ehdotuksia äänistä, joita äänisuunnittelija täydentää. Äänilistojen toteuttamisen motiivina on listata tarvittavat äänet, joista teoksen ääniraita tai raidat koostuvat. Äänilistojen etuna on myös, että ne voidaan tarvittaessa jakaa eteenpäin äänittäjälle, joka nauhoittaa halutut äänet. Listaa voi myös hyödyntää onnistuneesti, jos äänen jälkituotannossa käytetään äänipankkia. Tällöin voi hakea järjestelmällisesti halutut äänet äänipankista ja ylivivata haetun äänen kerrallaan listasta.

Valotusaika – Exposure Time – Äänilista

Kohtausluettelo	Äänet ja musiikit
<p><u>NÄYTÖS 1</u> KOHTAUS 1 EXT. Nikos, varis, Mariia Nikos istuu talon edustalla portaiden ensimmäisellä tasanteella (hänen takanaan näkyy pitkät jyrkät portaat, joiden päädystä siintää valo. Nikoksella on liian isot kengät ja miesten puvuntakki. Valokuva, jota pitää molemmilla käsillään) Totinen ilme Rauhallinen, seesteinen tunnelma Kello lyö kolme Varis räähkäisee, tyttö (yläkerran ikkunas- sa oleva Mariia) kiljaisee Yhtäkkiä Mariian Liitu tippuu Nikoksen jalkoihin Nikos reagoi: Katsoo ensin liitua sitten ylös. He vaihtavat Mariian kanssa katseita</p>	<p>Aamuinen äänimaisema: Pienten lintujen liverrys –ääni Lempeä tuulen vire –ääni + puiden lehtien kahina –ääni (tuuli osuu rakennuksiin) Kukon kiekuminen –ääni (etäinen) Koiran haukunta –ääni (etäinen) Kirkonkello –ääni (lyö kolme kertaa) Variksen siipien havina –ääni Variksen katolle laskeutumis –ääni Variksen raakunta –ääni Etäinen laivan kutsuhuuto –ääni Nuoren Nikoksen vaatteiden kahina –ääni Liidun tippumis –ääni Liidun vierimis –ääni</p>
KOHTAUS 2. EXT. Nikos, Mariia, (isä	

<p>vain käsi?) Mariia juoksee Nikoksen takana olevia portaita pitkin alas Pysähtyy Nikoksen taakse. Mariaana meinaa koskettaa Nikosta, mutta kipaisee kuitenkin nappaamaan maahan pudonnan liidun Nikoksen isä tulee (PK-> istuva Nikos ja isän jalat. Nikos mököttää. ”Ei halua huomata” Silittää Nikoksen päätä kerran, Mutta vetää käden pois Isä poistuu kuvasta Nikos seuraa totisena ja surullisena katseellaan</p>	<p>Rappukäytävästä kuuluva oven avaus ja sulkemis –ääni Aikuisen Nikoksen Portaikossa kävelyaskeleet –ääni (puu/mies) Aikuisen Nikoksen kynnyksellä kävelyaskeleet –ääni (sementti/mies) Merimiessäkin kahina ja kolke –ääni Vaatteiden kahina –ääni Aikuisen Nikoksen hiuksien raapimis –ääni Laivan kutsuhuuto –ääni Aikuisen Nikoksen tiellä kävelyaskeleet –ääni (hiekkamies)</p>
<p>KOHTAUS 3. EXT. Nikos, Mariia, varis. Sotalaiva tuuttaa Nikos katsoo kun Mariia piirtää liidulla ruudukon katuun -> Mariia piirtää ruudukon arinkoiselle puolelle (1/3 puoliympyrästä=60astetta), viimeinen ruutu loppuu, mistä varjo alkaa Tyttö heittää liidun pätäkän yhteen ruutuun ja pomppii yhdellä jalalla kohti kyseistä ruutua Varis yrittää napata Mariian liidun, mutta Mariia ei anna vaan heittää liidun Nikokselle. (Aurinko häikäisee)</p>	<p>Liidulla piirto –ääni Liidun maahan osumis –ääni Mariian tiellä pomppimisaskeleet –ääni (kivi-hiekka/nainen) Mariian vaatteiden kahina –ääni Variksen siipien havinaa –ääni Variksen liidun nappaamis –ääni Mariian heittäytymis –ääni (kivi-sora) Mariian tiellä pomppimisaskeleet –ääni (kivi-sora/nainen) Taistelevan variksen raakunta –ääniä Liidun maasta poimimis –ääni Kohtauksen äänimaailma toteutetaan osittain ei-realistisilla äänillä, joiden avulla tunnelman muutosta alleviivataan <i>Kohtauksessa äänimaailmaa on synkronoitu kuvan kanssa eli hidastettu. Äänimaailma sumea ja etäinen. Äänimaailmalla kuvataan Marian sisäistä tunnetilaa, hätäntyneisyyttä sekä muun maailman etäisyyttä Mariian ja Nikoksen väliin tapahtumiin.</i> Liidun heittämis –ääni Variksen raakunta –ääni Variksen siipien havina –ääni Mariian tiellä kävelyaskeleet –ääni (kivi-hiekka/nainen) Kohtauksien välinen siirtymis –ääni (aurinko heijastaa)</p>

Taulukko 5: Valotusaika – Exposure Time –animaation kohtausuettelo ja äänilista²¹

Taulukossa 5 on esitetty äänisuunnittelija Matti Luhtalan toteuttama äänilista Valotusaika-animaation kohtausuetteloon. Kohtausluettelossa esitetään animaation kannalta oleelliset äänet ja niiden avulla toteutetut henkilöiden ja juonen suunnan muutokset. Esimerkiksi äänilistan kohtauksessa 3 on merkattu kohtauksen sisältämät äänet. Niiden lisäksi kohtauksen yhteyteen on merkattu ennakkosuunnitteluvaiheessa ehdotus, miten äänikerronnan avulla voidaan alleviivata Maarian psykologista suunnan muutosta. Musiikkia listassa ei esitetä laisinkaan vaikka se voisi sisältyä siihen.

3.1.4 Ääniryhmien muodostaminen

David Sonnenschein esittelee suunnittelumenetelmän, joka on hänen mukaansa hyödyllinen laajoissa ja teemallisesti moniulotteisissa käsikirjoituksissa. Kun äänilista on toteutettu, äänisuunnittelija voi ryhmitellä listaamansa äänet omiin loogisiin kategorioihin. Kategorioita voivat olla esimerkiksi toiminnalliset, esineelliset ja emotionaaliset äänet. Sonnenschein kehottaa lisäksi tutkimaan, sisältävätkö eri kategoriat sanapareja, joilla on vastakkainen samankaltainen merkitys. Oleellista on saada selville, mistä vastakkaiset käsitteet muodostuvat ja onko olemassa samankaltaista eroavaisuutta eri kategorioiden sanoissa.

Yksinkertaisessa elokuvassa kaksisuuntaisia kontrasteja saattaa olla vain yksi. Useimmat elokuvat sisältävät kuitenkin kaksi tai useampia kerronnan tasoja: selkeästi erotettavat tavoitteet ja konfliktit sekä tekstin sisältämät metatason suunnan muutokset.²²

Sanapareista muodostetut kategoriat – kuolema ja elämä

Kuolema	Elämä
Mekaaninen	Orgaaninen
Kello (korkeataajuuksinen, tasainen rytmi)	Sydän (Matalataajuuksinen, nopeutuva ja hidastuva rytmi)
4/4-rytmi	3/4 –rytmi
Kirkaisu (kuolema)	Kirkaisu (elämä)
Sisäänhengitys (savuke, kokaiini)	Hengitys
Mies – oikea elämä	Nainen – oikea elämä
Raha	Rakkaus

²¹ Valotusaika – Exposure Time –animaatio, 2005.

²² Sonnenschein 2001, 10-12.

Voimakkuus	Heikkous
Voittaja	Häviäjä
Valloittaja	Valloitettu
Mies	Nainen
Kuolema	Mies
Aseistettu	Käsiraudoitettu
Voimaantuminen	Turvaton

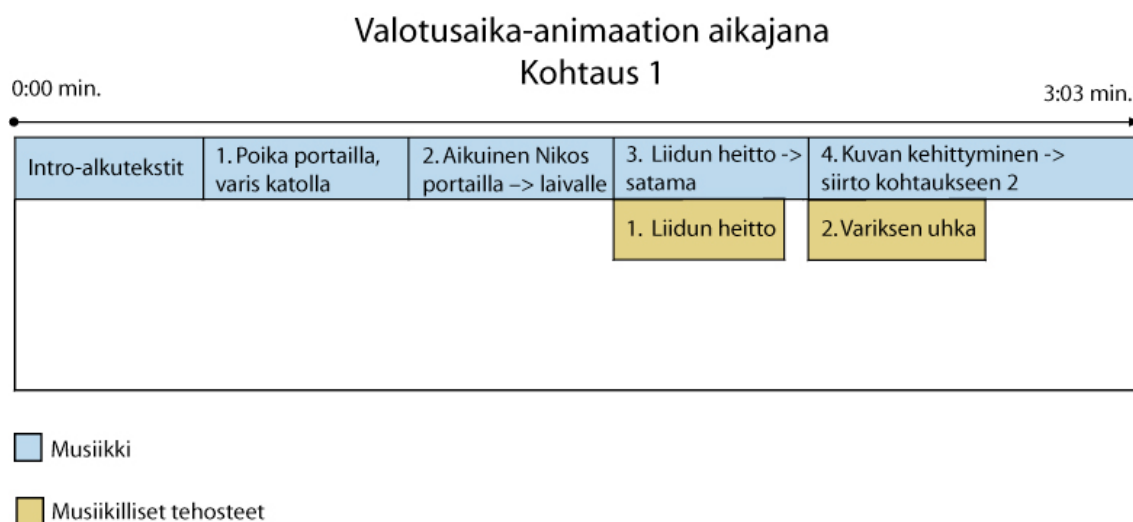
Taulukko 6: *David Sonnenschein, äänilistan vastakohtaparit elokuvaan *Negociação Mortal**²³

Taulukossa 6 on esitetty Sonnenscheinin teemoittamat äänet, joista on luotu vastakohtaparit. Käsikirjoituksen avulla luodut äänilistat ryhmiteltiin ja niistä muodostui kaksi erillistä kaksisuuntaista äänilistaa. Äänilistat sisälsivät musiikillisten aiheiden kehittymisen, kuten rytmin ja äänen taajuudet, jotka on luettavissa listoista. Sonnenschein korostaa esittelemästään menetelmästä, että se antaa vain suuntaviivoja lopullisen äänisuunnitelman toteuttamiseen. Elokuvat, jotka sisältävät useita eri kerronnallisia tasoja äänen sävyissä, symboleissa ja henkilöhahmoissa, saattavat tarjota yllätyksellisiä poikkeuksia vastakohtapareista muodostetuissa listoissa. Parhaimmillaan ne voivat tarjota kiinnostavia kontrapunktisia ja yllätyksellisiä juonen muutoksia, joita ei ilman menetelmää mahdollisesti kyetä havaitsemaan.

3.2 Äänien visualisointi

Äänien visualisointimenetelmillä äänisuunnittelija voi konkretisoida äänisuunnitelmaa äänellisten kuvauksien rinnalla. Visualisointien avulla voidaan hahmottaa tarinan draaman kaarta, juonen tai henkilöiden suunnanmuutoksia sekä ääni- ja musiikkiraitojen ajallista sijoittumista esimerkiksi elokuvan kohtaukseen. Visuaalisen esityksien etuna on, että niiden avulla äänisuunnittelija voi selkeyttää itselleen ja muille äänien ajallisen sijoittelun sekä kerronnan keskeiset jännitteet musiikin ja äänitehosteiden suunnittelua varten. Äänikerronnan kokonaisuus hahmottuu, kun sitä voi tarkastella silmäillen eikä vain keskustelujen kautta syntyneiden mielikuvien kautta. Visuaalisen informaation keinoin ääntä voidaan tarkastella ajallisesta ulottuvuudesta riippumatta. Esimerkiksi draamallisten avainkohtien tai Internetsivustolla olevien monien yksittäisten äänitiedostojen keskinäistä suhdetta voidaan menestyksekkäästi kuvata ja välittää haluttua informaatiota.

²³ Sonnenschein 2001, 11.



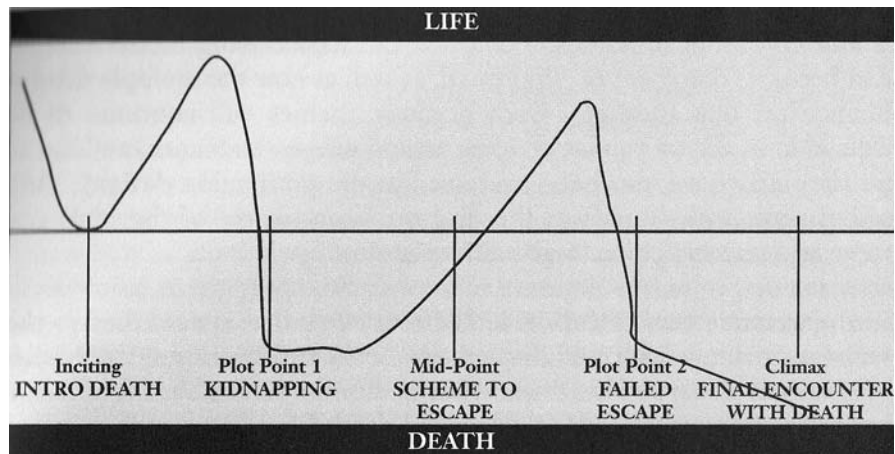
Kaavio 1: Valotusaika-animaatio, kohtaus 1, musiikkien ja musiikillisten tehosteiden sijoittelu aikajanaalle²⁴

Kaaviossa 1 esitetään Valotusaika animaation 1. kohtauksen visualisointi. Visualisoinnissa on esitetty musiikkien ja musiikillisten tehosteiden ajallinen sijoittuminen kohtaukseen ja niiden keskinäinen suhde. Kohtauksen äänikerronnan kannalta oleelliset suunnan muutokset on myös nimetty. Valotusaika-animaatiotuotannossa visualisointia ja äänikäsikirjoitusta hyödynnettiin rinnakkain (*kts. taulukko 5*). Suunnitteludokumenttien avulla ohjaaja ja äänisuunnittelija tekivät lopulliset päätökset äänien, musiikkien ja musiikillisten tehosteiden tarpeellisuudesta ja ajallisesta sijoittelusta. Lisäksi henkilöiden ja juonen suunnan muutoksia voitiin tarkastella dokumenttien avulla.

Tuotannon aikana musiikillisten teemojen sijoittelua suhteessa kohtauksen juonellisiin tapahtumiin ja henkilöiden suunnan muutoksiin haluttiin tutkia. Visualisointi antoi edellä mainittuun mahdollisuuden. Samoin visualisoinnin keinoin tutkittiin, miten musiikilliset tehosteet kerrostuivat musiikin kanssa.

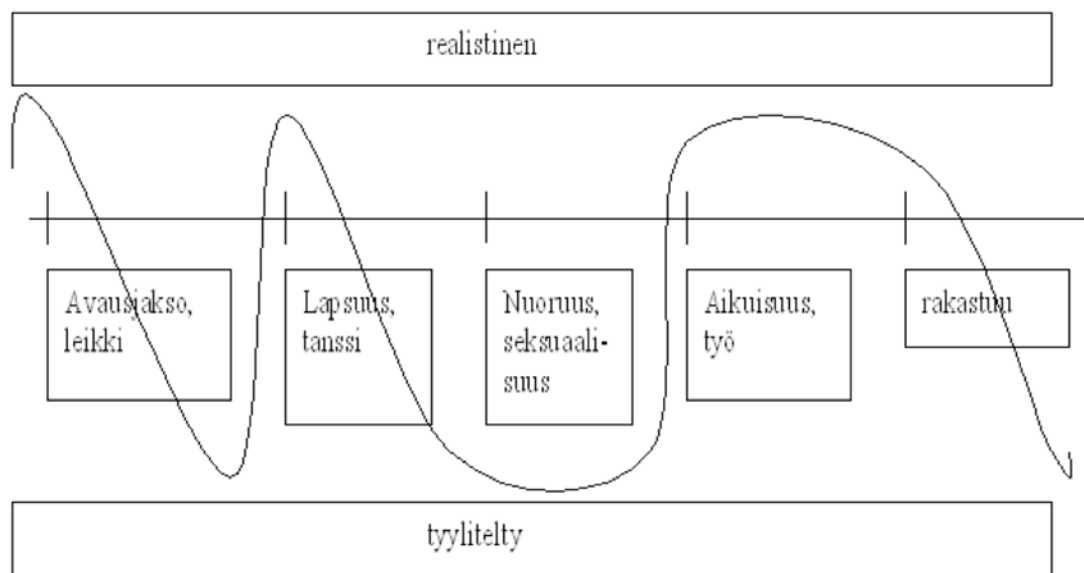
3.3 Tunnekäyrien visualisointi

David Sonnenschein on kehittänyt visualisointimenetelmän, jonka avulla juonen käänneiden, tunnelmien ja jännitteiden suhteita voidaan havainnollistaa. Useimmissa tarinalisissa esityksissä – kuten elokuvissa – juonen muutokset kohdistuvat päähenkilöön. Sonnenschein ehdottaa, että tunnekäyriä laadittaessa äänisuunnittelija asettuisi päähenkilön asemaan ja pyrkisi luomaan mielikuvan, mitä päähenkilö tuntee juuri kyseisellä hetkellä toiminnallisessa kohtauksessa.



Kaavio 2: Juonen käännteiden, tunnelmien ja jännitteiden suhteita havainnollistava kartta²⁵

Kaaviossa 2 Sonnenschein esittää, miten äänilistan vastakohtaparit (kts. taulukko 6) sijoittuvat suhteessa elokuvan juonen suunnan muutoksiin. Sonnenschein on kaavioon 2 visualisoinut juonelliset suunnanmuutokset vasemmalta oikealle lukien. Alhaalle on sijoitettu äänilistaan teemoitettut kuolemaa edustavat äänet. Ylhäälle puolestaan äänilistaan teemoitettut elämää edustavat äänet. Piirretyn kaavion perusteella Sonnenschein on kyennyt tutkimaan äänikerronnan kahden teeman kehittymistä suhteessa elokuvan juonen muutoksiin.

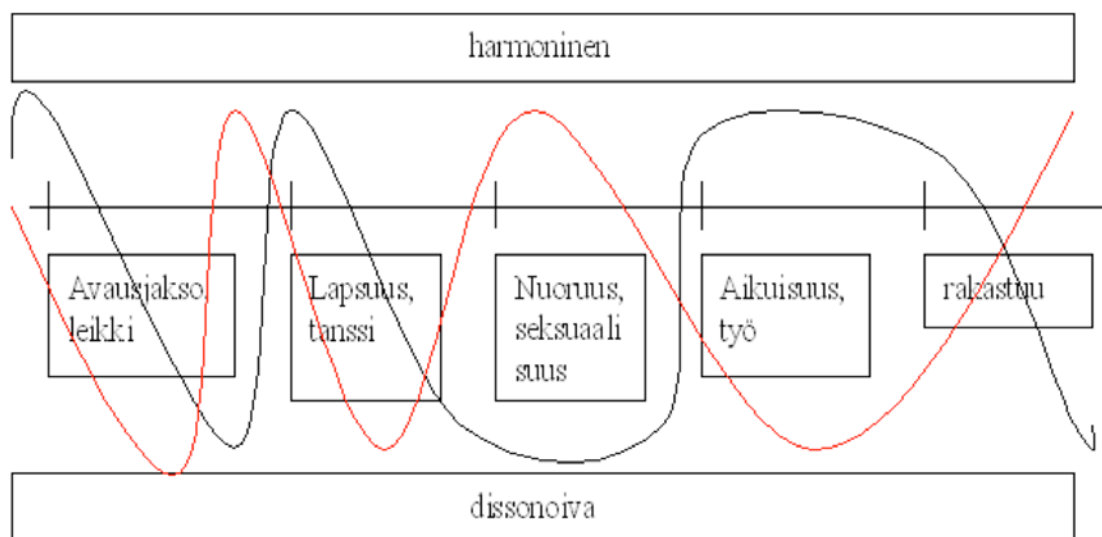


Kaavio 3: Realistinen vs. tyylitelty. Juonen käännteiden, tunnelmien ja jännitteiden suhteita havainnollistava kartta²⁶

²⁴ Valotusaika – Exposure Time –animaatio, 2005

²⁵ Sonnenschein 2001, 13.

Sonnenscheinin karttaa on hyödynnetty myös radiokuunnelmien ennakkosuunnittelussa. Kaaviossa 3 esitetään visualisointi Willy Kyrklundin Solange -kuunnelman juonesta. ”Avauskohtauksen ja lapsuuskohtauksen aikana äänikuva vaihtuu realistisesta tyyllitelympään. Nuoruutta kuvaava kohta on kokonaan abstrakti ”mielenmaisema”. Työjakso on taas realistisempi, kunnes päähenkilö rakastuu.”²⁷



Kaavio 4: Harmoninen vs. dissonoiva. Juonen käännteiden, tunnelmien ja jännitteiden suhteita havainnollistava kartta²⁸

Kaaviossa 4 esitetään äänellisinä vastakohtapareina harmoninen ja dissonoiva. Mustalla värillä piirretty edustaa kaavion 3 tunnekäyrää ja punaisella värillä piirretty kaavion 4 tunnekäyrää. Sonnenscheinin mukaan eri vastakohtaperien tunnekäyrillä voidaan vertailla ja tutkia, miten kerronnan eri teemalliset jännitteet kehittyvät suhteessa toisiinsa. Sonnenscheinin menetelmää on tutkinut Ari Koivumäki kaaviokuvissa 3 ja 4. Vertailemalla kahta itsenäistä vastakohtaparia, Koivumäki havainnollistaa kahden teeman keskeiset jännitteet. Kiinnostavaa on myös visualisoinnin avulla saavutettava ymmärrys äänikerronnan kokonaistavoitteista. Sonnenscheinin mainitsema kontrapunktinen suhde kahden teemoitetun tunnekäyrän välillä on myös ilmeinen. Visualisoinnin keinoin voidaan mahdollisesti edesauttaa äänikerronnan tavoitteista puhumista konkreettisemmalla tasolla.

²⁶ Äänipää, saatavilla, http://www.aanipaa.tamk.fi/kuunne_2.htm

²⁷ Äänipää, saatavilla, http://www.aanipaa.tamk.fi/kuunne_2.htm

²⁸ Äänipää, saatavilla, http://www.aanipaa.tamk.fi/kuunne_2.htm

3.4 Äänien demotus

Äänien demotus on ennakkosuunnittelussa oleellinen työvaihe. Tutkiessa, millaisia mahdollisia ääniä tuotetaan, on hyödyllistä esittää niitä yhdistettynä todelliseen sisällölliseen tai teknologiseen kontekstiin. Sisällöllisellä kontekstilla tarkoitan demoäänien kuuntelemista ja niiden avulla viittaamista tuotannon kuva- tai käsikirjoitusmateriaaliin. Demoääniä voidaan tarvittaessa testata oikeassa ympäristössä ja käytettävällä teknologialla. Tällöin saavutetaan tietoa esimerkiksi äänentoistolaitteiden asettamista toistovaatimuksista. Esimerkiksi musiikkituottajat testaavat miksauksia soittamalla niitä eri äänentoistolaitteiden kautta. Tavoitteena on saada teos kuulostamaan hyvältä mahdollisimman monen kuluttajan kaiutinjärjestelmästä. Testaamalla voidaan etsiä tasapainoista äänimiksausta, joka palvelee mahdollisimman monia käyttötarkoituksia.

Äänisuunnittelutapaamisissa voidaan soittaa demoääniä tai –musiikkeja työryhmälle. Esitettävän demoäänimateriaalin hyötynä on siitä saatava välitön tieto. Soittamalla erilaisia äänellisiä ääripäitä on mahdollista saada selkeitä vastauksia, millaista äänikerrontaa toivotaan. Toisaalta menestyksekkäs asetelma voi olla sellaisen äänimateriaalin esittäminen, millaista ei ainakaan haluta. Erilaiset musiikkityylit luovat tarinasta hyvinkin erilaisen. Soittamalla jazz- ja klassista-musiikkia vuoroin teksti- tai visuaalisen materiaalin päälle luodaan hyvinkin erilaisia viestejä suhteessa lavasteisiin, henkilöihin ja juonen muutoksiin.

Ympäristöäänisuunnittelussa ja multimediaprojekteissa äänikerronnalla on omat tekniset vaatimuksensa, jotka äänisuunnittelijan tulee tietää jo demotuksessa. Ympäristöön sijoitettavat ääni-informaatio-opasteet ja ääni-installaatiot voivat olla harhaanjohtavia tai muuten ärsyttäviä, jos äänentoistoa ei ole testattu oikeassa ympäristössä. Esimerkiksi, jos ääni on säädetty liian kovalle ja se vuotaa ympäristöön tai ääniteknologia on valittu väärin perustein.

Kuluttajien tietokoneissa olevat multimedia-kaiuttimet ovat kooltaan pieniä ja niiden toistokyky on rajallinen. Samoin kuluttajien tietokoneiden prosessori- ja Internet-väylän nopeudet on syytä ottaa huomioon. Www-sivuille toteutettavat äänet on hyödyllistä testata niiden parhaan toistettavuuden kannalta. Äänisuunnittelija voi demotuksesta saadun tiedon perusteella kirjata äänisuunnitteludokumenttiin parhaan mahdollisen äänen pakkausmuodon, jolla palvelun käytettävyys on vielä mielekästä. Ongelmallista on, jos

hienosti toteutettu äänikerronta ei toimi liian pitkien latausaikojen tai huonon äänenlaadun vuoksi.

Äänisuunnittelija voi myös kuunnella demoäänimateriaalia itsenäisesti. Voisi väittää, että lähes kaikille luovan alan työntekijöille tulee hetkiä, jolloin ongelma ei ratkea. Äänisuunnittelija voi kyseisen tilanteen tullen hakea vaikutteita kuuntelemalla musiikkia, joka muistuttaa symbolisesti, tonaalisesti tai rytmillisesti esitykseen mahdollisesti toteuttavaa ääniraitaa. Yksinkertaisimmillaan demotus voi olla musiikin kuunteluhetki, jonka aikana pidetään silmät kiinni ja kuvitellaan mielessä kohtauksen kulku. Hyväksi havaitsemani keino on tarkastella äänikäsikirjoitusta tai äänen visualisointeja ja samanaikaisesti kuunnella musiikkia. Menetelmän avulla voi tutkia, miten tarina ja musiikki ovat vuorovaikutuksessa keskenään; miten rytmi, harmoniat, melodiat ja emotiot suhteutuvat tarinaan.²⁹

²⁹ Sonnenschein 2001, 22.

4 Äänikerronnan ennakkosuunnittelutyöpaja

4.1 Tutkimuskohteen määrittely

Tutkimuksella haluttiin selvittää, millaisia äänikerronnan ennakkosuunnittelumenetelmiä on käytössä ja miten osallistujat itse olivat hyödyntäneet niitä tuotannoissa. Selvittävänä oli myös keiden toimijoiden johdosta ennakkoäänisuunnittelun reunaehdot määritellään ja toisaalta hyödynnetäänkö äänisuunnittelijoiden erikoisosaamista siinä määrin, kuin olisi mahdollista. Lisäksi tutkimuksessa haluttiin kartoittaa ennakkoäänisuunnitteluun liittyviä ongelma-alueita, joita saattaa esiintyä avaintoimijoiden välillä. Tutkimuksesta saadun tiedon toivottiin tuovan lisäymmärrystä jo tehtyjen äänen ennakkosuunnittelumenetelmiä kartoittavien tutkimusten rinnalle.

4.2 Aiheen rajaus

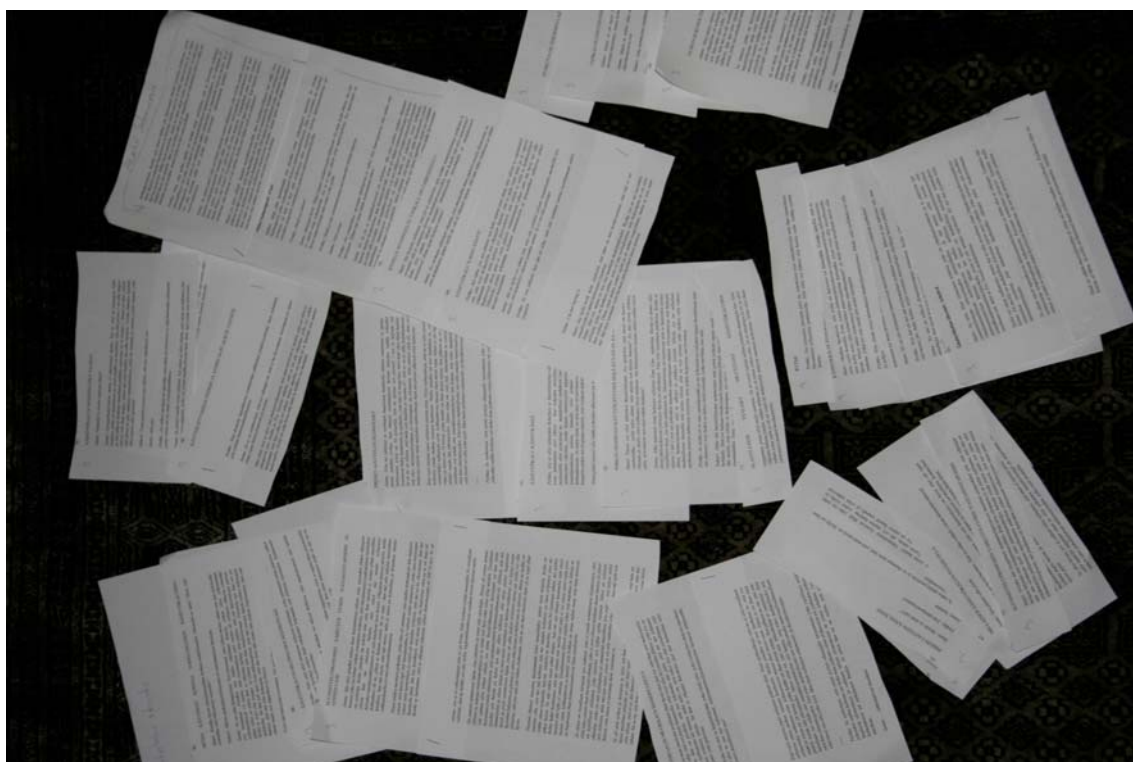
Järjestetty työpaja on ensimmäinen vaihe neliosaisesta tutkimuksesta. Toinen vaihe tulee sisältämään observointitilaisuuden, jossa tutustutaan yhden tai useamman äänisuunnittelijan tapaan ideoida ohjaajan tai muun tuotannosta taiteellisesti vastaavan henkilön kanssa. Kolmas vaihe koostuu työpajasta ja observoinnista saatujen tietojen purkamisesta ja Sketch-äänisuunnittelutyökalun kirjallisesta konseptoinnista. Neljäs vaihe sisältää Sketch-äänisuunnittelutyökalun prototyypin toteutuksen ja testauksen.

Opinnäytetyöni tarkoituksena ei ole tuottaa valmista työkalua vaan kerätä mahdollisimman paljon tietoa, millaisia uusia luonnostelumenetelmiä ja niihin tarvittavia työkaluja äänen ja musiikin suunnittelijat tulevaisuudessa tarvitsevat av-alan tuotannoissa.

4.3 Tutkimusmenetelmät

Työpaja järjestettiin Helsingissä 9.5.2007 Adultan radio- ja televisio-opistossa. Työpajaan osallistui kaksi anonymiä äänisuunnittelijaa ja äänisuunnittelija ja säveltäjä Sakari Heikka. Ensimmäinen anonymi osallistuja edusti fiktioelokuvaäänisuunnittelijaa. Toinen anonymi osallistuja edusti dokumentti- ja animaatiotuotannoissa toiminutta äänisuunnittelijaa ja äänittäjää. Työpajan vetäjänä toimi äänisuunnittelija ja säveltäjä Matti Luhtala. Tutkimuskohteena oli äänikerronnan ennakkosuunnitteluprosessit audiovisuaalisen alan tuotannoissa.

Työpaja sisälsi kolme laadulliseen tutkimusmenetelmään perustuvaa tehtävää. Tehtävien taustalla on käyttäjäkeskeisen suunnittelun ajatusmalli, joka on tietojärjestelmien suunnittelussa yleisesti käytössä oleva lähestymistapa. Kaikki tehtävät tallennettiin DV-kameralla ja digitaalisella äänen tallentimella. Äänitalliointi litteroitiin tekstimuotoon. Analyysivaiheessa litteroinnista poimittiin pääkohdat. Luokittelu tapahtui tulostamalla pääkohdat paperille ja edelleen lajittelemalla teemoittain. Teemoista muodostui väliotsikot Ennakkosuunnittelu-lukuun.



Kuva 1: Äänikerronnan ennakkoäänisuunnittelutyöpaja, litterointivaihe, pääkohtien tulosteet rytmiteltyinä

Ensimmäinen tehtävä oli haastattelukierros, jossa osallistujat vastasivat ennakkosuunnittelua koskeviin kysymyksiin. Toisena tehtiin lapputehtävä. Siinä osallistujia pyydettiin kirjoittamaan viisi avainsanaa- tai -lausetta onnistuneesta äänen ennakkosuunnittelusta. Tehtävässä haluttiin selvittää osallistujien käsityksiä siitä, mitkä seikat johtavat onnistuneeseen tuotantoon. Onnistunutta tuotantoa ei määritelty tarkemmin tehtävänannossa. Lapputehtävän lopuksi osallistujat sijoittivat kirjoitetut laput fläppitaululle ja otsikoivat ne ryhmittäin. Lapputehtävän tuloksista myös keskusteltiin.

Kolmantena tehtävänä oli simulaatio-tehtävä. Tehtävänannossa osallistujia pyydettiin ideoimaan tulevaisuuden äänen ennakkosuunnittelutyökalu. Tehtävän alussa osallistujille jaettiin tarvikkeita, joita heidän oli mahdollista hyödyntää. Jaettavat tarvikkeet olivat: muovailuvaha, kännykkä, neljän kuvan kuvakäsikirjoitus ja erilaisia tunnetiloja esittäviä kasvojen kuvia.



Kuva 2: Äänikerronnan ennakkosuunnittelutyöpaja, Simulaatiotehtävän tarvikkeita

Tehtävänannossa osallistujille kerrottiin, että he voisivat toimia äänisuunnitteluryhmänä. Työkalun suunnittelun ohella ryhmän tehtävänä oli pyrkiä ratkaisemaan äänen ennakkosuunnitteluun liittyvää kommunikoinnin ongelmaa; kehittämään keino, miten äänisuunnitelma voitaisiin esittää selkeästi ohjaajalle, jolla ei ole keinoa kommunikoida äänestä. Ohjaajan tehtävänä oli olla hankala ja esittää ns. tyhmiä kysymyksiä. Kuvitteellisena ohjaajana toimi työpajan vetäjä Matti Luhtala.

5 Tutkimustulokset

5.1 Avaintoimijat audiovisuaalisissa tuotannoissa

Työpajaan osallistunut työryhmä luetteli audiovisuaalisten tuotantojen avaintoimijoiksi ohjaajan, tuottajan, äänisuunnittelijan ja leikkaajan. Audiovisuaaliset teokset ovat usein yhden taiteellisesti vastuussa olevan henkilön näkemyksiä, joita työryhmä tukee äänen ja kuvan keinoin. Elokuviissa vastuuhenkilö on lähes aina ohjaaja. Vuorovaikutteisissa teoksissa, kuten peleissä tai Internet-tuotannoissa vastuuhenkilö voi olla Artistic Director. Joskus tuotannoissa voi käydä niin, että tuottaja jyrää koko tuotannon ja määrittelee kerronnan estetiikan yksin.

Työryhmän mukaan niin voi käydä, jos tuottajalla on oikeudet olemassa olevaan käsikirjoitukseen. Ennakkosuunnitteluvaiheessa voi myös käydä niin, että ohjaaja on kyvytön kertomaan, mitä äänellä halutaan viestiä elokuvassa. Silloin vastuu saattaa jäädä tuottajalle, jolloin ennakkosuunnittelusta ja varsinaisesta työvaiheesta kommunikointi jää äänisuunnittelijan ja tuottajan välille. Kuitenkin ohjaaja on useimmiten se, joka määrittelee lopulliset sisällölliset linjat. Tuottajan kanssa puolestaan käydään yleensä keskustelua budjetista. Budjetin koko määrittelee, millaisella kalustolla tuotanto tehdään. Näin myös tuottaja vaikuttaa osaltaan ennakkosuunnitteluvaiheeseen ja sitä seuraaviin tuotantovaiheisiin.

Musiikkituotannoissa musiikillinen tuottaja voi olla bändin jäsen tai koko bändi yhdessä. On myös yleistä, että tuottaja on bändin ulkopuolinen henkilö, joka on palkattu mukaan levy-yhtiön toimesta. Äänituottajan tärkein tehtävä on tarkistaa, että levy valmistuu ajoissa ja pysyy budjetissa. Myös taiteellinen vastuu on usein tuottajalla. Tuottaja on vastuussa lisäksi artistille ja levy-yhtiölle, jotta levy vastaa taiteellisia tavoitteita. Tuottaja voi toimia myös musiikin sovittajana. Esimerkiksi, jos bändillä ei ole selkeää mielikuvaa kappaleen rakenteesta studioon tullessaan, niin tuottaja saattaa sovittaa esityksen, jos bändi näin toivoo. Musiikkituotannoissa on yleistä, että levy-yhtiöllä on myös oma tuottaja, joka tekee tuotantoa. Levy-yhtiöiden tuottajat hoitavat tuotannoissa usein markkinointiin ja rahoitukseen liittyviä asioita. Levy-yhtiöiden tuottajat eivät useinkaan osallistu levyäänityksien toteuttamiseen vaan toimivat enemmän hallinnollisella tasolla.

Työryhmän mukaan audiovisuaalisen tuotannon äänen tai musiikin ennakkosuunnittelusta vastaa useimmin ohjaaja, tuottaja, säveltäjä ja äänisuunnittelija. Tuotannoissa, joissa musiikilla ja/tai äänisuunnittelulla on merkittävä osa, voidaan äänimateriaalia esittää ennakkoon paljonkin ja hakea äänikerronnan parasta muotoa yhdessä työryhmän kanssa.

Työryhmän mukaan tuotantojen äänisuunnitteluvaihe alkaa usein siten, että ohjaaja tai tuottaja ottaa yhteyttä äänisuunnittelijaan ja toimittaa luettavaksi käsikirjoituksen tai muun tuotantoa selventävän dokumentin. Dokumentin avulla äänisuunnittelija alkaa hahmottelemaan esitystä tukevaa äänimaailmaa yhdessä ohjaajan kanssa. Yleistä on, että esimerkiksi käsikirjoituksiin on liitetty mukaan ohjaajan kommentteja mahdollisista äänistä tai musiikeista. Erään työryhmäläisen kokemuksenä oli, että ohjaajan kanssa keskustellaan, minkälaisia audiovisioita elokuvassa tavoitellaan. Neuvottelun perusteella äänisuunnittelijan vastuulle jää ratkaista toteutustavat. Samassa ennakkosuunnitteluvaiheessa tuottajan kanssa neuvotellaan tuotannon tavoitteista ja siitä miten ne suhteutuvat olemassa oleviin resursseihin. Saatujen resurssien perusteella päätetään, millaista jälkiäänituotantoa tehdään: toteutetaanko foley-tehosteita, kuinka paljon studioaikaa on ja mikä lopputuotteen formaatti on.

5.2 Ohjaajan suhde äänen ennakkosuunnitteluun

Työryhmäläisten kokemuksen mukaan asiantuntevat ohjaajat suhtautuvat ennakkosuunnitteluun positiivisesti ja uskovat sen elokuvalle tuovaan lisäarvoon. Yhden osallistujan mukaan ohjaajat voivat olla kiinnostuneita kuulemaan äänisuunnittelijan ennalta teemmää tai valitsemaa ääni- ja levymusiikkimateriaalia ennakkosuunnitteluvaiheessa. Tapaukset vaihtelevat kuitenkin ohjaajapersoonittain. Työryhmäläisillä oli myös kokemuksia ohjaajista, joilla ei ollut kiinnostusta ääneen lainkaan.

Mää olen käynyt koko päivän ja eilisen päivän dialogia tuottajan kanssa siitä, että millä kalustolla mennään ja puhunut nyt ohjaajan kanssa siitä, että mitä tässä nyt haetaan yleensäkin. Toinen sanoo, että täällä kuvataan vaan hiljaisuutta, että täällä ei puhuta mitään, ei siis tarvita siis mikrofonejakaan. Ja mää olen vääntänyt kättä siitä aiheesta, että mites me tehdään se hiljaisuus, että ei kai me tähän mitään levyjä panna soimaan, että jotenkin se hiljaisuus siihen pitää äänittää, että se kuulostaa hiljaisuudelta.

Työryhmäläisten mukaan on ongelmallista, jos ohjaaja ei ymmärrä äänen osa-aluetta tuotannossa ja kokee sen vain ylimääräiseksi tuotantokuluksi. Tuotannon onnistumiseksi esteetön kommunikaatio ohjaajan ja äänisuunnittelijan välillä on tärkeää. Edellä mainitusta syystä ennakkosuunnittelusta syntyvä dokumentaatio tulisi olla jokaisen tuotantoon liittyvän saatavilla. Jos näin ei ole, suurella todennäköisyydellä tuotannon sisällölliset ja tekniset tavoitteet jäävät ainoastaan ohjaajan pään sisään mielikuviksi, joita työryhmä yrittää vain arvailla.

Niin tässä ollaan sen ohjaajan kanssa käyty keskustelua siitä, mitä se sillä hiljaisuudella tarkoittaa ja mitä se hänen päässään se hiljaisuus on, kun hän on kuiteskin käynyt kuvauspaikoilla. Minä en ole enkä käynyt enkä nähnyt edes käsikirjoitusta. Niin tästä äänimaailman luonteesta on puhuttu ja miten se tallennetaan, niin kyllä se on siinä ennakkosuunnittelussa erittäin vankasti läsnä että, on olemassa edes jonkinlainen mielikuva edes siitä tuotannosta.

5.3 Ennakkosuunnittelun merkitys ja arvostus

Työryhmäläiset pitivät yksimielisesti ennakkosuunnittelua elimellisenä osana audiovisuaalisia tuotantoja. Sen puuttuminen miellettiin ammattitaidottomuudeksi ja tuotannon osa-alueeksi, jonka pois jääminen voisi pahimmassa tapauksessa johtaa koko tuotannon epäonnistumiseen.

Kyllähän se on varmaan kaikkein tärkein käydä läpi niin pitkälle kuin mahdollista sitä ennakkosuunnittelua ja varsinkin, jos siinä tulee musiikkia. Sehän on ohjaajan, tuottajan, säveltäjän ja muusikoiden kanssa se ennakkosuunnittelu, että yleensä se musiikkia ruvetaan tekemään jo ennen, kun se leikkauskaan on valmista tai ennen kun se tuotanto onkaan leikkauspöydällä tai ainakin niitä demoja aletaan tekemään ennalta. Että niitä oikean musiikin demoja voidaan pyöritellä siinä leikkauspöydällä ja sillä tavalla hiotaan sitä lopullista.

Työryhmäläiset olivat kuitenkin sitä mieltä, että tuotantojen nykybudjetit eivät ole riittävän suuria, jotta laajemmasta ennakkosuunnittelusta voitaisiin neuvotella. Yleinen käsitys oli, että esimerkiksi elokuvissa rahat laitetaan mieluummin elokuvan visuaalisiin erikoistehosteisiin.

Työryhmäläisten kommenttien perusteella ennakkosuunnittelua arvostetaan, mutta siitä ei haluta maksaa. Resurssien puuttumisen johdosta aikaa ei jää ennakkosuunnitteluun

vaan tuotannot painottuvat jälkituotantovaiheeseen. Äänitoteutuksien uskottiin myös kärsivän edellä kuvatuista syistä. Eräs työryhmän jäsenistä mainitsi tekevänsä ennakkosuunnittelua omalla ajalla iltaisin ja viikonloppuina. Esimerkiksi luomalla äänimateriaalia ennakkoon, jolloin jälkituotannolle jää enemmän aikaa. Syynä edellä mainittuun todettiin, että halutaan välttää seuraavissa tuotantovaiheissa mahdolliset ongelmat.

Just noiden ennakkosuunnitteluiden ja tehosteiden ja kaiken sen äänimateriaalin läpi käyminen niin kuin ennen, kuin ollaan varsinaisessa äänityövaiheessa niin se on kuitenkin semmoinen, mikä jättää sitten aikaa sille lopulliselle äänityölle, että ei mene studioaika siihen, että plärään ja äänittelen niitä alkuperäistallenteelta tai siirtelen niitä alkuperäistallenteita.

5.4 Työryhmän väliset vuorovaikutussuhteet

Lapputehtävästä saatujen tulosten mukaan työryhmäläisten mielestä motivaatio on tärkeintä onnistuneessa tuotannossa. Motivaation nostattajiksi mainittiin oppiminen ja sisällöllisesti merkittävän teoksen tekeminen ja vaikuttamisen mahdollisuus tuotannossa. Omasta ammattietiikasta suhteessa motivaatioon mainittiin, että tuotannon pitää olla mielekäs ja lopputuotteen sellainen, että sen voi allekirjoittaa.

...Siis ei se, että siitä tuotannosta jää jotain konkreettista,... että on saanut tehdä jotakin semmoista johonka on pistänyt itsensä likoon, että on toisenlainen ihminen tuotannon jälkeen, kuin oli ennen sitä. Että on joko oppinut joitakin asioita tai on käynyt omassa tekemisessään läpi joitakin asioita, josta jää jotakin seuraaviin tuotantoihin vietäväksi. Että siitä on muutakin hyötyä kuin maksettu palkkaa.

Niin, että siitä (tuotannosta) jäi jotakin, että se tuotanto on sellainen, jonka haluaa allekirjoittaa, että on ollut mukana sellaisessa tuotannossa. Se on minusta semmoinen aika tärkeä asia.

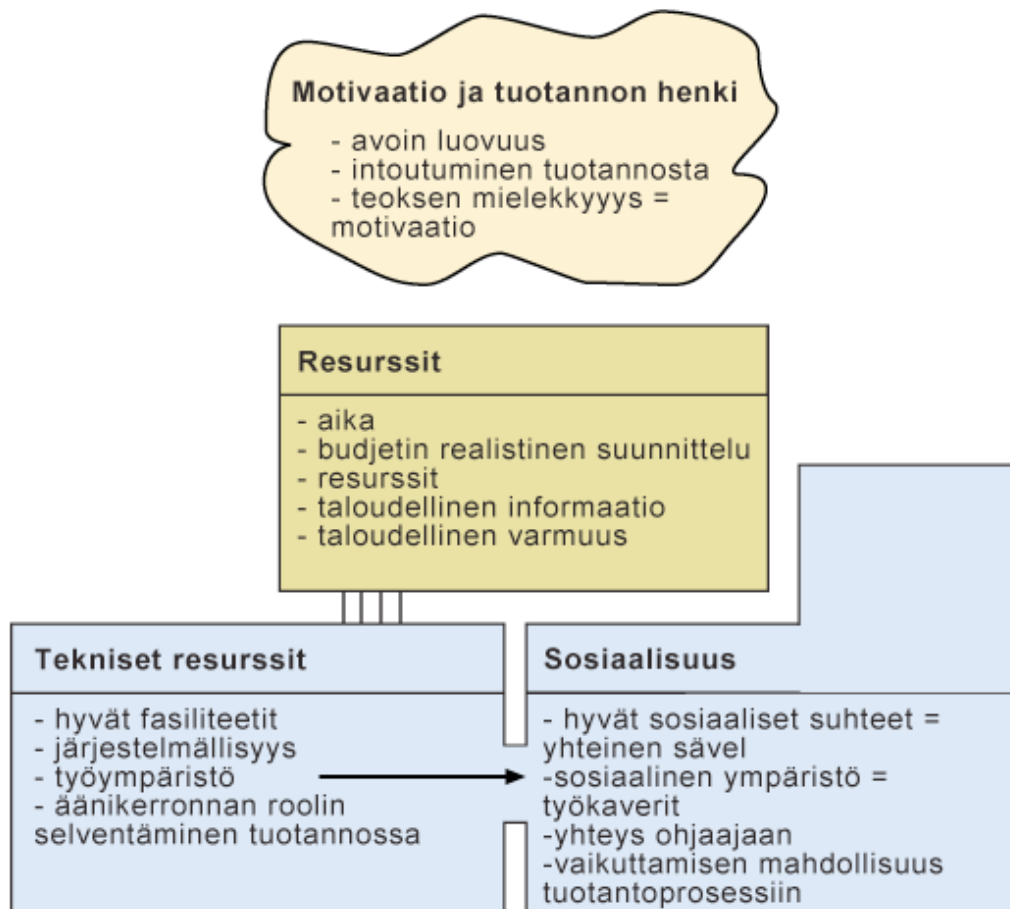
Työryhmän merkitys mainittiin motivaation luoja. Jos koko työryhmä on alusta alkaen mukana toteuttamassa yhteistä teosta, niin motivaatio kohoaa kaikilla. Motivaattoriksi mainittiin myös ohjaajan tai muun taitteellisesti vastuussa olevan aito kiinnostus äänisuunnittelua kohtaan ja äänisuunnittelijan riittävä luovan työn vapaus. Työyhteisön ja sen sisäisen vuorovaikutuksen merkitystä korostettiin motivaation nostajana. Esimerkiksi fiktiivisen elokuvan äänen jälkituotannossa työryhmä voi koostua kahdesta äänileikkaajasta ja foley-ryhmästä sekä miksaajasta. Äänituotantoa tehdessä saatetaan samanaikaisesti tehdä tiivistä yhteistyötä myös kuvaleikkaajan ja –assistentin kanssa. Jos

työryhmässä syntyy rakoilua ja myrkyttämistä niin tunnelma työyhteisössä voi muodostua sietämättömäksi, jolloin tuotanto kärsii. Siksi työyhteisöön kannattaa pyrkiä luomaan hyvä ilmapiiri. Työryhmän toimivuutta verrattiin orkesteriin, joka kommunikoi toistensa kanssa musiikin kielellä.

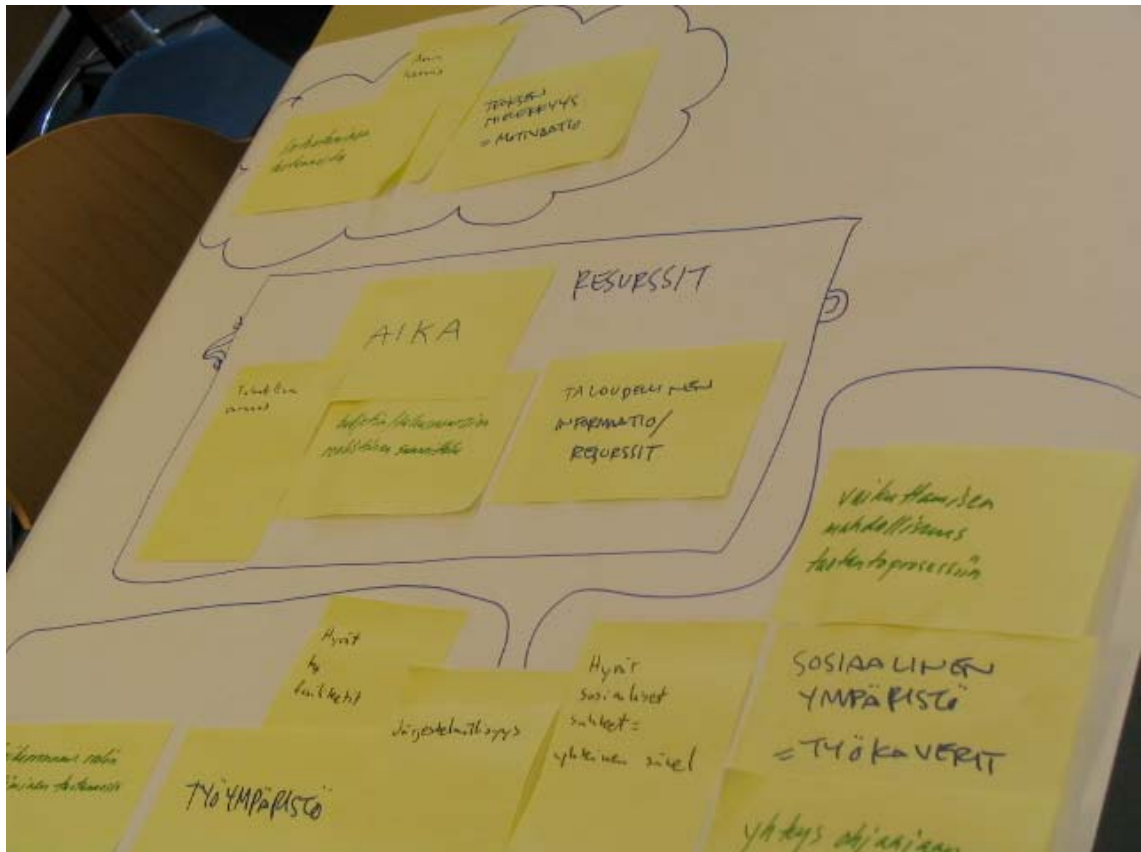
...mulle syntyy usein motivaatio sillain, että se on yksinkertaisesti mielekästä se työnteko. Tuli semmoinen esimerkki mieleen, kun joskus on soittanut jossakin sinfiksessä ja konsertin aikana tulee semmoinen fiilis, että me tehdään yhdessä, että tässä on jotain tosi mageeta. Joskus ei vaan synny, että vaan jyystää sitä soittamista ja ei vaan tuu mitään. Siinä on tosi iso ero, millainen fiilis siinä on.

Työpajan lapputehtävästä saatujen tuloksien mukaan järjestelmällisyys ja äänikerronnan roolin selventäminen tuotannossa on yhteydessä avoimuuteen, sosiaalisiin suhteisiin ja esteettömään yhteyteen ohjaajan ja äänisuunnittelijan välillä. Hyvät sosiaaliset suhteet puolestaan edesauttavat tuotantotekijöiden motivaatiota. Äänisuunnittelijalla pitää olla hyvä yhteys taiteellisesti vastuussa olevaan henkilöön ja koko työryhmään.

Äänisuunnittelijoiden työpaja – Lapputehtävässä syntyneet kategoriat



Kaavio 5: Äänikerronnan ennakkosuunnittelutyöpaja, lapputehtävästä saatujen tulosten kategorisointi



Kuva 3: Äänikerronnan ennakkosuunnittelutyöpaja, lapputehtävästä saatujen tulosten kategorisointi, alkuperäinen lapputaulu

5.5 Kommunikaation merkitys tuotannossa

Työpajaan osallistuneiden mukaan kommunikaatio tuotantotekijöiden ja työryhmien välillä vaihtelee. Joissain tuotannoissa saatetaan tehdäkin paljon tiivistä yhteistyötä kun taas seuraavassa tuotannossa työryhmän välillä ei järjestetä lainkaan tapaamisia. Osallistujien mielestä molemmat tuotantotavat voivat olla kuitenkin yhtä oikeita ja toimivia. Eräs osallistujista kertoi esimerkin animaatiotuotannosta, jossa hän toimi äänisuunnittelijana. Muu tuotantoryhmä koostui ohjaajasta, tuottajasta ja säveltäjästä. Tuotantoryhmä teki yhdessä tiivistä yhteistyötä. Tekijät löysivät yhteisen tavoitteen. Osallistujan mukaan edellä mainittu johtui ammattiosaamisesta ja oikeanlaisesta asenteesta, jossa kukaan ei kokenut, että hänen luovuutta rajoitetaan.

Ehkä siinä oli erikoislaatuista se, että nämä muusikot oli mediakouluja käyneitä, että se ei ollut heiltä pois, jos tästä viilataan tahtia vähän lyhemmäksi, että se ei ole heidän taiteellisen ilmaisun rajoittamista vaan he ymmärsi sen, että miksi näin. Mutta silloin piti myös jatkuvasti perustella

... että miks näin. Mutta sitten se keskusteluyhteys kyllä toimi ja sitten oli hyvä, että siinä oli aika harvinainen tuotanto sikäli, että kaikki keskusteli siinä, että se tuotanto ikään kuin muovautuu, oli ikään kuin dreijausta ja meni tavallaan non-lineaarisesti.

Toisaalta kommunikaatiota ei välttämättä tarvita kovin paljoa, jos prosessien kulku on ennalta tiedossa ja tuotanto-osapuolet ymmärtävät, mitä heiltä odotetaan. Yksi osallistujista kertoi esimerkin elokuvatuotannosta, jossa yhteisiä tapaamisia musiikin säveltäjän kanssa ei ollut laisinkaan, koska säveltäjä toimi eri maasta käsin. Kommunikaatiota oli hyvin vähän ja palaverit hoidettiin puhelimitse. Kuvamateriaalia lähetettiin kohtauksittain leikkaamosta säveltäjälle, jota pyydettiin luomaan musiikillisia aihioita kohtauksiin. Säveltäjä teki musiikkidemoja ja lähetti niitä äänisuunnittelijalle, joka sijoitteli ne kohtauksiin yhdessä kuvaleikkaajan kanssa. Lopuksi kuvaleikkaaja ja äänisuunnittelija kommentoivat musiikkeja ja samalla pyydettiin alkuperäiset tiedostot miksattuina. Äänitiedostot saatuaan äänisuunnittelija miksasi musiikit muuhun äänimateriaaliin.

Työpajan lapputehtävän arviointivaiheessa kävi ilmi, että osallistujat ajattelevat audiovisuaalisten tuotantojen olevan parhaimmillaan onnistunutta ryhmätyötä. Onnistunut kommunikaatio on kuitenkin edellä mainittuun edellytys. Myös fyysisen läsnäolon tärkeyttä korostettiin. Jos tuotantotyöntekijät työskentelevät samassa fyysisessä tilassa, niin suora kommunikointi on helpompaa, vuorovaikutus välitöntä ja synergiaa syntyy. Kuitenkin mainittiin, että niukasti rahoitusta saaneilla tuotannoilla ei ole mahdollisuutta tilata kallista studioaikaa ja suurta työryhmää, jolloin toisen kaltaisia tuotantotapoja pitää hyödyntää.

Työskentelemistä samassa tilassa verrattiin orkesterissa soittamiseen. Parhaimmillaan kiinteä työyhteisö mahdollistaa äänelliset kokeilut ja tutkivan työasenteen. Silloin työntekijät nauttivat tekemisestä, josta tuotanto hyötyy. Mahdollista on myös, että taiteellinen ja tutkiva vapaus mahdollistaa uudet työmenetelmät ja niistä syntyvät innovaatiot.

Siinä tulee se yhteen soittaminen? (Heikka)

Niin siinä tulee se ja musta se leffa siitä silloin hyötyy, että siinä voi kokeilla kaikenlaista ja sit jos tuntuu, että ne ei toimi niin ne voi heittää pois. Että ei se tietenkään menetä muuta, kuin taloudellista resurssia elikkä rahaa, paitsi jos tekee sen ilmaiseksi.

5.6 Äänisuunnittelijaidentiteetin luominen

Työpajaan osallistuneiden mukaan äänisuunnittelijan ammatti-identiteetti muodostuu käytetyistä äänikerrontamenetelmistä. Edellä mainitulla tarkoitetaan tässä yhteydessä, millaisista äänistä ja niiden yhdistelmistä äänisuunnittelija luo taidetta tai designia. Merkittävänä tekijänä äänisuunnittelijan identiteetin luomisessa koettiin oman henkilökohtaisen äänipankin luomista. Äänipankki voi sisältää ääniä, tehosteita, musiikkeja jne. Oleellista osallistujien mielestä oli, että äänipankin sisältö on mahdollisimman persoonallinen ja siten henkilökohtainen. Äänipankin luomiseen tulisi käyttää aikaa ja sen sisältöä tulisi laajentaa määrätietoisesti. Sakari Heikan mukaan äänipankki on musiikkituotannoissa välttämätön työkalu, jonka avulla musiikkituottaja voi yhdessä artistin kanssa luoda suuntaa-antavia demoja musiikkikappaleista.

Se menee usein sillä tavalla, että on esimerkiksi artisti, joka on tehnyt biisejä ja tuottaja työskentelee tän artistin kanssa ja saatetaan tehdä hyvinkin nopeasti tällaisia esidemoja, jossa esimerkiksi soundit voi lähtee ihan rumpusaundeista. Tuottajalla on eri fiilikseen sopivia paketteja, jotka laadaan johonkin softaan tai sampleriin tai muuta ja siinä on tavallaan se paletti, mistä lähdetään liikkeelle. (Heikka)

Heikka mainitsi myös, että musiikkituotannoissa tuottajan henkilökohtainen äänipankki tukee tuottajan ääni-identiteettiä ja antaa tuottajalle signeerauksen tämän ammattitaidosta. Sama koskee myös elokuvaäänisuunnittelijoita. Eräs osallistujista oli laajentanut omaa soundipankkia keräämällä ääniottoja eri tuotannoista niille tarkoitettuihin kansioihin. Jälkeenpäin nimettyihin tiedostoihin on voinut palata tarvittaessa. Tiedostoihin osallistuja oli nimennyt ajallisen ja tilallisen merkinnän; missä ja milloin äänitys oli tapahtunut. Hän oli saattanut myös sanella tiedoston alkuun samat tiedot. Osallistuja oli kehittänyt itselleen selkeän tiedostojen nimeämisjärjestelmän, jotta äänitiedostoja voidaan etsiä tietokoneen hakukoneella lukuisia äänitiedostoja sisältävältä kovalevyltä. Tiedostojen nimeämisessä ei hyödynnetty äänten sisällöllisiä merkityksiä.

5.7 Tunnetilojen kartoitus äänen ennakkosuunnittelussa

Tunnetilojen kartoitusta äänen ennakkosuunnittelussa työryhmäläiset eivät olleet käyttäneet. Syynä edellä mainittuun mainittiin äänien välittämien mielikuvien ja niiden merkitysten subjektiivinen olemus. Eräs työryhmäläinen mainitsi, että ihmisten on helppo tulkita kovaa soiva elokuvaääni hyväksi. Hänen mukaan jokainen pystyy mittaroimaan äänen paineen tason vaihteluita esimerkiksi hiljaa ja kovaa soivan elokuvamainoksen

välillä. Hiljaa soiva mielletään helposti huonommaksi. Usein näin on ainakin mainostajien mielestä, jotka haluavat saada oman tuotteensa esiin mahdollisimman tehokkaasti. Äänen laadullisista eroista keskusteleminen onkin huomattavasti vaikeampaa.

Varsinkin noissa fiktioissa se on niin kuin sama kun mainosäänessä... jos menee kattomaan Spider Man 3:n edessä mainoksen, joka tulee hiljempaa, kun se seuraava mainos niin se on huono. Jos se tulee kovempaa niin se on hyvä.

Monille ihmisille tuottaa vaikeuksia puhua laadullisesti ja monisyydestä äänien merkityksistä ja tunnevaikutuksista.

Onko tässä suunnitteluprosessissa mukana tunnetila, josta te olette puhunut tuottajan kanssa? Vaikka jos puhutaan jostain tunnetilasta, niin onko se vain sun päässä vai, kun on olemassa näitä Sound Minereita ja listauksia niistä soundeista, niin ne ei kuitenkaan tunnista... sitä sisällöllistä merkitystä. (Matti Luhtala)

Ei... musta se on sillain hankalampi, koska se on kaikille ihmisille erilainen, että se on tavallaan, että se sama tuuli voi olla jollekin kylmä ja etäisen ja toiset on, että se kuulostaa samalta kuin meidän mökillä ja on tosi ihanaa. Se on tosi paljon kiinni siitä, miten ihmiset, missäkin asioissa kuulee... mä olen ainakin pitänyt sitä logistiikkaa semmoisena, että se olisi siinä mielessä simppele, että mä löydän ne, kun mä kuitenkin muistan ison osan niistä soundeista sillain, että siinä leffassa mä äänitin semmoisen tuulen, joka vonkui sillain siinä 2:30 min –kohdassa. Niin sit vaan tietää, muistaa yhden tai kaksi hakusanaa, jolla mä löydän sen sieltä arkistosta.

5.8 Ennakkoäänisuunnittelua kuvamateriaalin kanssa vai ilman

Työryhmäläisten mukaan ennakkosuunnitteluprosesseissa käytettävät visualisoinnit, kuten käsikirjoitukset tai tuotantojen design-kansiot ovat harvinaisia. Design-kansioilla tarkoitetaan tuotantokansiota, joka voi sisältää valokuvia, värimäärittelyjä kohtauksittain tai vaatesuunnittelijan kangasvaihtoehtoja. Osallistujien mielestä edellä mainitut suunnittelumenetelmät auttavat äänellisten linjojen määrittelyssä esimerkiksi suhteessa henkilöhahmoihin, tarinaan ja lavastukseen. Myöskään kuvakäsikirjoituksiin ei laajemmin törmätty.

...meillä voi olla esim. valokuvia niistä kuvauspaikoista tai jotain semmoista, että tiedetään, että tää väriskaala tulee oleen tällainen. Kyllä mä semmoisesta saan ainakin tosi paljon irti, että mä kyllä pyydän, jos

sellaisia tehdään. On semmoisia design-kansioita, missä näkyy, että tässä on tällomaisia värejä ja ehkä jotain tñn tyyppisiä vaatteita ja muuta. Niistä saa juu kyllä kaikkia ideoita.

Animaatioihin toteutettavat äänisuunnitelmat ja -toteutukset saattavat poiketa dokumentin tai fiktion äänisuunnittelusta siten, että äänellistä toteutusta tehdään rinnakkain ja samanaikaisesti animoinnin rinnalla.

Mä olen nyt tehnyt animaatiota luurankokuvan päälle jo musademoja ja muita äänidemoja sillä tavalla. Ja se on tehty sen takia nimenomaan, että sillä tavalla voidaan katsoa niiden kohtausten kestoa ja muuta. Mutta kuväksiksen päälle ainoastaan pystyy tekemään, no mitä olen tehnyt on pelkkiä musademoja, että sitten voi siihen kokeilla, että toimiiks tietynlainen latinki.

Ennakkosuunnittelusta mainittiin myös, että musiikin avulla voi etsiä linjoja, mihin suuntaan äänikerrontaa voidaan alkaa kehittää. Perusteeksi esitettiin, että ääniin perehtymätön ohjaaja ei välttämättä osaa sanoa mielipidettä yksittäisistä äänistä. Musiikki on kuitenkin kaikkialla läsnä ja lähes jokainen on oppinut tulkitsemaan tai ainakin olemaan jotain mieltä kuulemastaan sävellyksestä. Eräs työryhmäläinen mainitsi, että erilaisia musiikkityylejä soittamalla on tehokasta etsiä elokuvan äänellistä linjaa, jonka mukaan muuta äänimaailmaa voidaan alkaa hahmottelemaan.

...varsinkin musiikin kautta musta on helppoa aloittaa, koska aika harvat ihmiset osaa sanoa äänestä suoraan niinku kauheen konkreettisesti mitään, mutta musiikki on semmoinen, että kuitenkin, jos ei muuta niin kuitenkin passiivisesti kuulee musiikkia radiosta vaikka jossain bussissa, jos ei ikinä kuuntele musiikkia muuten. Ja sit jos niille soittaa jonkun levyn niin ne osaa sanoa joo tai ei. Että tää on huono tai tää on aika hyvä.

Ja sit sillä pääsee tavallaan paljon helpommin, että voi soittaa jotain kauheata kuolometalliheviä ja sit voi soittaa Beethovenia ja sit kattoo kumpi niinku näyttää kivemmalta sen naamalla ja sit niitä alkaa lähentymään, että ahaa se onkin tällomoinen, just okei. Ja sitten mua ainakin on ite kyllä, jos joku ihminen tykkää jostain musasta suhteessa siihen juttuun, niin se antaa aika paljon osviittaa siihen, mitä ne äänet voi olla, koska ne saundit on tärkeitä siellä musiikissakin. Ja jos se on sellaista klassista viulumeininkiä niin tietää, että ahaa, että vähän tñn tyyppistä, jotenkin kohotettua ja perinteisempää se kerronta voi olla.

Ennakkosuunnittelumenetelmät olivat vaihdelleet tuotantokohtaisesti, riippuen tuotannoista. Myös tuotantojen ohjaajat olivat työryhmäläisten mukaan tottuneet erilaisiin

tuotantotapoihin. Työryhmäläisten kokemuksen mukaan myös ohjaajat olivat ehdottaneet erilaisia ennakkosuunnittelumenetelmiä. Ohjaajat olivat esimerkiksi ehdottaneet, että äänellisiin mielikuviin haettaisiin lähteitä yhteisillä elokuvien katselutilaisuuksilla, kirjan lukemisella tai käymällä keskustelua kahvipöydän ääressä.

Mahdollista on, että äänisuunnitelma ei aukea käsikirjoituksen tai ohjaajan kuvailujen perusteella. Eräs työpajaan osallituneista mainitsi hyödyntäneensä suunnittelumenetelmää, jossa hän ottaa työstettäväkseen elokuvalla merkittävän kohtauksen tai kohtauksen, joka on tullut esille keskustelussa ohjaajan kanssa. Äänisuunnittelija tekee kohtauksesta hyvin nopeasti idean välittävän äänen sisältävän version, joka voidaan esittää ohjaajalle. Lopulta yhdessä ohjaajan kanssa keskustellaan mikä toimii tai ei toimi suhteessa elokuvan tavoitteisiin.

5.9 Äänitunnelmien verbalisoimisen problematiikka

Äänitunnelmien verbalisoimisesta todettiin, että niitä on hankala kuvailla kielellisesti eikä se ole siksi kannattavaa, jos äänellistä materiaalia on tarjolla.

...niitä (ääniä) on niin hankala verbalisoida, että miltä joku tunnelma kuulostaa suhteessa siihen, että sen äänen oikeasti tuottaa jollakin. Se millä sen tuottaa voi oikeastaan olla mikä vaan. Se voi tulla vaikka ääniarkistosta tai muusta.

Äänen pelkkä verbalisoiminen voi muodostua ongelmaksi erityisesti, jos ohjaajalla ei ole minkäänlaisia kielellisiä käsitteitä ohjata elokuvan ääniraitaa. Erään osallistujan mukaan äänisuunnittelu on sosiaalista, käsi ohjaajan valtimolla olemista. Äänisuunnittelija siis esittää äänimateriaalia ohjaajalle ja tulkitsee tämän reaktiota, joiden mukaan äänimateriaalia voi tarjota elokuvaan.

No miten tällaiset ongelmat sitten yleensä ratkaistaan, kun ohjaajalla on semmoinen käsitys, jota se ei pysty välittämään, niin miten tässä lähestytään sitten sitä ohjaajaa? (Matti Luhtala)

Diplomaattisesti

...tässä on tullut nyt esille, että jos verbaalinen esitys tai jäsennyskyky ei ole mitään mahtavaa niin sitten pitää lähteä sille demon tielle.

Ja se on hyvä kyllä muutenkin vaikka, kun on ollut sellaisia ihmisiä, jotka on verbaalisesti äärimmäisen lahjakkaita ja pystyy vetämään sivun mittaisia virkkeitä, mitä kaikkea sen pitäisi ilmaista ja mitä se on niin sit vaan otetaan ne kolme soundia ja kuunnellaan, että onks se nyt tällainen matala jyrinä (kopauttaa pöytään) vai onks tää joku ihana herkkä rahinaääni vai epämääräinen usvataidehavinaääni...

Sakari Heikan mukaan verbalisoimiseen saattaa liittyä myös se ongelma, että joillakin ihmisillä on kyky kuvailla asioita sanallisesti hyvin tarkasti. He saavat ideat kuulostamaan hyviltä ja tuotantotekijät vakuuttumaan äänellisistä ilmaisukeinoista ilman äänen konkretisoimista. Vaarana on, että ollaan luotu mielikuva jostain, joka ei kuitenkaan vastaa toteutettua. Heikka on huomannut edellä kuvatun asian musiikkituotannoissa, joissa eri ihmisillä saattaa olla poikkeavat mielikuvat musiikillisista tavoitteista. Toisaalta osallistujia on tuottajana myös hyödyntänyt erilaisia äänellisiä lähestymistapoja neuvotellessa eri ihmisten kanssa tuotannon tavoitteista.

...ihmisillä on erilaiset mielikuvat, että minkälaista projekti pitää olla tai minkälaista soundia, joku tietty ajatus tarkoittaa... sit kun sä teet niitä demoja ihmisille niin, niin mä saatan välillä tehdä jopa niistä eri versioita eri ihmisille sen takia, kun mä tiedän, että ne haluaa vähän erilaista. Se ei tietysti ole välttämättä ole kauhean hyvä juttu pidemmän päälle. Mutta mä olen huomannut, että se on mielenkiintoinen psykologinen asia, että joku haluaa kuulla ne rummut tosi pinnassa – tää pomppii tosi kivasti – ja sit joku haluaa taas sitä harmoniaa ja muuta. Mä en ole löytänyt vielä semmoista keskitietä. Mutta tommoset asiat vaikuttaa siihen, että miten jotkut ajattelee, miten joku projekti edistyy. (Heikka)

Eräs osallistuja puhui samasta asiasta. Hän oli törmännyt työssään tilanteisiin, joissa äänisuunnittelija haluaa säilyttää äänellisen elementin kohtauksessa, mutta ohjaaja toivoi sen poistamista. Osallistujan mukaan on joskus hyvä yrittää perustella äänen tarkoituksenmukaisuus, jolloin ohjaaja saattaa havaita äänen merkityksen. Sama osallistuja oli hyödyntänyt myös ääniin totuttamista, jotta ohjaajan mielipide ääneen muuttuisi. Erona oli, että totuttautumista tehtiin elokuvaäänen yhteydessä. Samaan tottumis- eli adaptatio-ilmiöön perustuu myös temp-musiikin käyttöön rakastuminen. Tuotannon äänikerronnan kannalta voi olla epäedullista, jos ohjaaja ihastuu omaan äänelliseen kokeiluun, minkä käyttöön ei ole perusteltua syytä.

...mulla on väsytystaktiikka, että antaa sen soundin olla siellä vähän liian kovaa, niinku tosi kauan ja sit silloin viimeisellä kerralla tai toka vikalla

kerralla, kun ne (ohjaaja) on, että nyt toi lähtee, niin sit pudottaa sitä kolme db:tä – hmm... kyllä sen pitäis lähtee, no pudota sitä vielä kaksi db:tä... Tavallaan kun tekee jonkun jutun välttämättömäksi, että sit kun se on sielä tarpeeksi kauan, niin ihmiset oppii ja tottuu asioihin... sit kun sen ottaa veke niin ne on: voi ei voi ei ota se takas. Se on myös sitten semmoinen yks iso miina, että jos leikkaamossa rakastutaan johonkin tosi epämääräiseen pörinään niin sitten sitä ei saa sieltä millää veke.

Heikan mukaan projektien onnistuminen on paljon kiinni mielikuvista, jollainen kokonaistuotannosta syntyy. Jos kaikille jää projektista tunne, että kaikki on sujunut mutkattomasti ja toinen toistaa ymmärtäen, niin tuotantoa pidetään myös laadukkaana.

...kun on jokin projekti, niin jos ihmisillä jää semmoinen fiilis, että me tehtiin hyvä juttu. Siis sillain tavallaan osaa miellyttää sopivasti niinku kaikkia ihmisiä, niin se voi olla tosi tärkeä ihan siihen, mikä se lopputulos on. (Heikka)

5.10 Uusilla suunnittelumenetelmillä kohti yhteistä ymmärrystä

Työryhmäläisten mielestä oleellista onnistuneessa ennakkosuunnittelussa on löytää yhteinen kieli ohjaajan kanssa. Yhteisellä kielellä tarkoitettiin toisen osapuolen tavoitteiden ymmärtämistä ja miten äänisuunnittelija ja ohjaaja voisivat yhdessä vaikuttaa äänisuunnitelman etenemiseen. Työpajassa esiin noussut seikka oli, että ohjaajat viittaavat joskus olemassa oleviin elokuviin äänikerrontaa hahmoteltaessa.

Ohjaajan ja äänisuunnittelijan kommunikaation ja työmenetelmien kehittämistä pohdittiin työpajan aikana toteutetussa äänityökalun suunnittelutehtävässä. Visioidessa tulevaisuuden äänityökalua, työryhmäläiset ottivat vaikutteita mm. olemassa olevista äänityökaluista, konsolipeleistä ja soittimista. Tehtävän aikana useaan kertaan esille tullut seikka oli, että työkalua pitäisi pystyä käyttämään yhdessä ohjaajan kanssa. Äänityökalu voisi esimerkiksi lukea ohjaajan tunteita mittaamalla aivokäyriä soveltuvilla sensoreilla. Taustatietona edellä mainittuun mainittiin, että Pia Tikka Elomedian tutkijakoulusta on hyödyntänyt sensoritekniikkaan perustuvaa ideaa vuorovaikutteisessa Obsession-elokuvassaan. Elokuvan katsoja sijoitetaan istumaan tuoliin, jonka vieressä on IBM:n valmistama käsisensori, johon katsoja sijoittaa kätensä. Käsisensori tulkitsee sydämen sykkeen muutoksia, joiden mukaan kone soittaa eri sykkeisiin määriteltyä ennakkoon valmistettua ääni- ja kuvamateriaalia.

Työkalun ideointiin haettiin vaikutteita myös tieteiselokuvista ja niihin ideoiduista ja toteutetuista tietokoneista ja käyttöliittymistä.

Musta on mageeta, kun nyt ideoidaan asioita, niin sellainen, jota noissa tieteisleffoissa on. Sellaisia virtuaali-, semmoisia hemmetin isoja kankaita, joihin mennään sisään. Sit olis semmoinen, että näkyisi jotain, kun ohjaaja haluaa nähdä visuaalisia asioita, että se vois sieltä jollain hanskalla poimia, jonkun kuvan ja siitä tulisi joku ääni. Sit se suurenisi siihen ja todettaisiin, että ei ihan. Äänisuunnittelija ottaa seuraavan kuvan ja laittaa ne päällekkäin, joista tulee äänimaailmoja, joista vähitellen selkiää toisten mielipiteet. (Heikka)

Se on tavallaan sellainen, että sinne pitää ladata jotain esivalittua materiaalia ja sit olla jotkut kuvat, jotka merkkää tiettyjä matskuja. Sit pitäis olla joku tapa, jolla niitä voisi sekoittaa. Siten vaikka, että se ottaa jollakin kronologisella synteillä palan tosta ja palan tästä ja laittaa ne yhteen ja sitten siitä tulee 1+2. ...

Tulevaisuuden äänityökalun pitäisi osallistujien mukaan olla pieni ja helppokäyttöinen, jotta sitä voitaisiin kuljettaa helposti mukana ja sen käyttökynnys olisi pieni. Yhtenä vaihtoehtona pidettiin kosketuskäyttöliittymää, jota sekä ohjaaja ja äänisuunnittelija voisivat käyttää yhdessä.

Eniten mua ehkä kiinnostaisi, jos se käyttöliittymä olisi sellainen, jossa olisi joku näyttö ja sitten olisi, joku missä niitä asioita esitetään jotenkin sillain, että niihin pystyisi vaikuttamaan. Siten, että sitä pystyisi vaikka koskettamalla ilman, että olisi joku suuri käyrä sen haltuun ottamiseen. Sen pitäisi olla hyvin yksinkertainen, että ohjaaja joka ei ole käyttänyt sel-laista koskaan pystyisi saman tien vetään sillain (päästää krouh-äänien ja hui-too käsillään). Ja sitten ohjaaja olisikin, että jos tästä tekisikin näin. Vähän samanlainen kuin Korgin Kaos Padissa on se Touch Screen. Että sillä voi vaikka sormella tökätä ja sit tapahtuu jotain hassua.

Vaikka Kaos Padia pidettiin työryhmäläisten kesken kiinnostavana ja monipuolisena efektilaitteena, niin myös sen rajallisuus ymmärrettiin. Kaos Pad sisältää tietyn määrän muuttujia eikä niitä ole mahdollista lisätä. Kosketusnäyttö perustuu X ja Y –akselien suhteellisiin muutoksiin ja valmisiin efektiparametreihin. Oleellisena ominaisuutena uuden kaltaisessa työkalussa pidettiin sen monipuolista muokkausmahdollisuutta. Eräänä ideana esitettiin, että työkalun sisältö eli äänimateriaali pitäisi itse tuottaa. Menetelmä tukisi osallistujien mukaan yksilöllisyyttä ja henkilökohtaisen äänisuunnittelijaiden-titeetin luomista.

Ideoidun äänityökalun pitäisi olla hyvin yksinkertainen käyttää. Huono käytettävyys ei houkuttele. Työpajaan osallistujien mukaan on olemassa ohjaajia, jotka eivät halua opiskella omaa teknistä työkaluaan. Jos tekniikka on liian monimutkaista, niin suunnittelumenetelmää ei oteta käyttöön. Kuitenkin mainittiin, että moni ohjaaja leikkaa omia elokuviaan ja heidän asenteensa teknologiaa kohtaan on suopea. Tulevaisuudessa asenteet saattavat muuttua vielä teknologiamyönteisempään suuntaan. Ainakin nykyhetkellä nuoruusikänsä viettävät ihmiset ovat diginatiiveja, joille uudet teknologiat ja niiden omaksuminen ei ole ongelma.

Garage-bandin kaltaiset ääniohjelmat ovat intuitiivisia ja helppokäyttöisiä. Niiden avulla ohjaaja voi hyvinkin nopeasti toteuttaa erilaisia demoja ja äänellisiä tunnelmakuvaus-ia. Suuntaus on hyvä, jos ymmärretään demotuksen tarkoitus. Demotuksen tavoitteena on luoda suuntaa tuotannon äänikerronnalle. Kritiikkiä voidaan esittää Garage-bandin luomasta mielikuvasta säveltämisen helppoudesta. Ammattiinsa vakavasti suhtautuvat säveltäjät eivät arvosta ajatusta, että sample-palikoita sattumanvaraisesti yhdistelemällä on säveltäjä. Näkemys on ymmärrettävä, koska säveltämisen lainalaisuuksien oppiminen on vuosien työ. Sama koskee äänisuunnittelua. Säveltäjän tai äänisuunnittelijan on ymmärrettävä, miksi ja miten tarkoin harkitut ja valitut äänelliset elementit on valittu esitykseen.

6 Tapaustutkimukset

6.1 Muffetti-verkko-oppimisympäristön kuvaus

Mediakasvatus-verkkopalvelu Muffetti julkaistiin 16.10.2007. Palvelun konseptin on suunnitellut digitaalisten oppimisympäristöjen kehittämiseen erikoistunut Teemu Ruohonen/Rubique Digital. Äänisuunnittelija-säveltäjä Matti Luhtala/TunnelVision suunniteli ja toteutti Muffetti-palvelun äänikerronnan. Lisäksi tuotantoon kuului graafikko ja ohjelmoija Markus Kuosmanen/Aavanet. Tuotannon äänisuunnittelun ja -toteutuksen ajallinen kesto oli noin neljä kuukautta.

Muffetti on suunnattu Internetin käytön ja pelaamisen aloittaville lapsille ja heidän vanhemmilleen. Muffetissa on tarjolla runsaasti pelejä ja tehtäviä, joiden avulla on turvallista tutustua Internetiin ja sen käytäntöihin. Vanhemmille aineisto tarjoaa tietoa sekä valmiuksia ohjata turvallisesti lasten mediankäyttöä. Aineisto tukee lasten ja aikuisten yhteistä tekemistä: mediaan tutustumista, käyttöä ja kokemista. Aineisto sopii hyvin käytettäväksi myös päiväkodeissa, kerhoissa tai kirjastoissa.

Äänikerronnalla on tärkeä osa Muffetti-palvelussa. Äänikerronnan avulla Muffetista haluttiin toteuttaa vaikuttava ja elämyksellinen käyttökokemus. Muffetti-palvelun visuaalista ilmettä ja dramaturgiaa tuettiin palvelun eri osiin suunnitellulla, personoidulla ja vaihtelevalla äänikerronnalla. Muffetti-verkkopalvelun äänielementit koostuivat käyttöliittymä-äänistä ja kertojan puhumista osuuksista, palvelun tausta- ja pelimusiikeista, äänitehosteista ja kertojan äänestä. Lisäksi palveluun suunniteltiin Muffe-niminen hahmo, jolla suunniteltiin ja toteutettiin oma personoitu ääni.

Äänikerronnan avulla Muffetista haluttiin myös luoda käytettävä ja saavutettava kokonaisuus. Kaikki palvelun asiasisällöt voi kuunnella suomeksi ja ruotsiksi. Näin pääkohderyhmä eli alle kouluikäiset voivat esteettömästi käyttää Muffettia. Mediamuffinssi-hankkeen tuottama verkkopalvelu on osa opetusministeriön Lapset ja media –kokonaisuutta.

6.2 Ennakkosuunnittelu

Muffetti-projekti starttasi ennakkosuunnittelutapaamisella tuotantoryhmän kesken. Tapaamiseen osallistuivat ohjelmoija, tuottaja ja äänisuunnittelija-säveltäjä. Ennakkosuunnittelutapaamisen pohjustukseksi tuottaja oli laatinut dokumentin, jonka hän lähetti ennakkotutkimusta varten äänisuunnittelijalle. Dokumentissa esitettiin tuotannon synopsis, tiivistys toteutussuunnitelmasta, visualisointi palvelun rakenteesta ja toiminnallisuudesta sekä alustavat tuottajan ideoimat äänelliset ideat. Tuottajan laatima dokumentti oli selkeä ja suuntaa-antava äänisuunnittelun näkökulmasta ja toimi keskustelun avauksena tapaamisessa.

Muffetti-verkkopalvelun toteuttamisessa äänikerronnalla oli sisällöllisiä ja teknisiä vaatimuksia, jotka piti ottaa huomioon ennakkosuunnittelussa. Muffetin äänikerronnan avulla tavoiteltiin käytettävää ja kokemuksellista käyttökokemusta. Äänikerronnan osuus käytettävyyden mahdollistajana oli merkittävä, koska osa käyttäjäryhmästä ei vielä osannut lukea. Tuottaja olikin määritellyt ennakkoon, että käytettävyyttä helpotetaan ääniopasteilla linkkien nimissä. Tuottaja oli myös määritellyt ennakkoon, että palvelu sisältäisi ääniefektejä ja –maisemia. Äänitehosteista ja –maailmoista toivottiin persoonallisia ja ohjeistuksessa kehoitettiin rohkeisiin äänellisiin ja visuaalisiin ratkaisuihin. Tavoitteena oli luoda Muffetista värikäs ja räväkkä verkkopalvelu, jonka käyttökokemus olisi mahdollisimman mielekäs kokemus lapsille. Äänikerronnan tavoitteeksi asetettiin luoda palvelusta mielekäs informatiivinen käyttökokemus, jonka pääasiallinen näkökulmana on lasten mediakasvatus.

Teknisenä vaatimuksen oli, että Muffetti-palvelu haluttiin kohdentaa mahdollisimman monen tasoisille tietokoneille ja Internet-yhteyksille. Palvelun haluttiin olevan mahdollisimman kevyt käyttää ja siksi äänikerrontaa suunnitellessa piti ottaa erityiseen huomioon äänitiedostojen koko ja latausajat. Suunnittelutapaamisen lopuksi sovittiin, että äänisuunnittelija luo ehdotuksen toteutettavasta äänikonseptista eli äänisuunnitelmadokumentista.

Äänisuunnitteludokumentissa esiteltiin palvelun äänikerronnan tavoitteet, kuvailtiin erilaiset äänet ja musiikit sanallisesti sekä nimettiin palvelun äänitiedostot ja niiden käyttötarkoitus. Dokumentissa äänisuunnittelija esitti omat ideansa kirjallisessa muodossa argumentoimalla äänikerronnan tavoitteet suhteessa kokonaiskonsepti-ideaan.

Äänisuunnitteludokumentin tavoitteena oli selkeyttää tuottajan alkuperäistä äänikerronnan ideaa ja toiminnallisuutta sekä toimia ohjeistuksena tuotannon äänisuunnittelijalle ja ohjelmoijalle, joiden yhteistyöllä toteutettiin demoäänien ja lopullisten äänien ja musiikkien sijoittelu ja miksaus palveluun.

6.2.1 Musiikkien ja äänitehosteiden sanalliset kuvailut

Äänisuunnitteludokumentissa kuvailtiin sanallisesti palvelun musiikkien ja äänitehosteiden eri tunnelmat ja tavoitteet. Äänisuunnitteludokumentissa luotiin reunaehdot musiikeista. Musiikit suunniteltiin siten, että kaikki olisivat tyyliltään iloa nostattavaa ja jännitystä lisäävää. Samoin haluttiin, että peleihin suunnitellut musiikit ja äänitehosteet muodostavat yhdessä musiikillisen äänikollaasiin.

Muffetti-palveluun toteutetaan yksi yleinen musiikkiteema. Teemamusiikki on ns. Under Score –taustamusiikkia, joka on vähäeleisempää, kuin peleissä käytettävät musiikit. Teemamusiikki soi ainoastaan niissä palvelun osioissa, joissa käyttäjä ei pelaa tai kuuntele informatiivisia osuuksia. Teemamusiikin avulla tuetaan palvelun kokonaisdramaturgiaa ja sidotaan ajallisesti ja tilallisesti yhteen palvelun eri osiot. Muokattuna teemamusiikkia voidaan käyttää myös pelien musiikkina. (Matti Luhtala)

Äänisuunnitteludokumentti 1: Muffetti-palvelun äänisuunnitteludokumentti, äänitehosteiden sanallinen kuvailu

Äänisuunnitteludokumentti 1 –lainauksessa esitetään äänisuunnitteludokumentissa esitelty ehdotus Muffetti-palvelun musiikkien toteutukseen.

Peleissä käytettäviä äänitehosteita ovat oikein- ja väärin-äänitehosteet sekä mahdolliset bonus-äänitehosteet. Näissä äänissä pyritään toteutukseen, joka muistuttaa hedelmäpeleistä tuttuja voitto- ja häviö -äänisymboleja. (Matti Luhtala)

Äänisuunnitteludokumentti 2: Muffetti-palvelun äänisuunnitteludokumentti, äänitehosteiden sanallinen kuvailu

Äänisuunnitteludokumentti 2 –lainauksessa esitetään äänisuunnitteludokumentissa esitelty ehdotus Muffetti-palvelun äänitehosteiden toteutukseen.

6.2.2 Äänitiedostojen nimeäminen

Äänitiedoston nimi	Äänitiedoston kohde
etusivu_link_fin.mp3	Etusivu-linkki
verkkotahti_link_fin.mp3	Verkkotähti-linkki

Taulukko 7: Muffetti-palvelun äänisuunnitteludokumentti, äänitiedostojen nimeäminen

Taulukossa 7 on esitelty Muffetti-äänisuunnitteludokumentissa käytetty äänitiedostojen nimeämiskäytäntö. Äänitiedostojen nimeämiskäytäntöä pitää tulkita siten, että ensimmäinen sana ilmaisee graafisen symbolin nimen, toinen sana ilmaisee, että kyseessä on palvelun linkki ja viimeinen sana ilmaisee kieliversion.

Äänitiedostojen sijoittelua selvennettiin myös visuaalisin keinoin. Graafikolta saatuja sivujen luonnoksia hyödynnettiin äänitiedostojen sijoittelun ja ajallisen etenemisen kuvaamisessa verkkopalvelun eri sivuilla.



Kuva 4: Muffetti-äänisuunnitteludokumentti, äänitiedostojen sijoittelu Verkkotähti-sivulla

Vaihe 1	Muffetti-taustamusiikki soi , kun käyttäjä saapuu Verkkotähti-sivulle (muffe_taustamusiikki.mp3).
Vaihe 2	Kun käyttäjä navigoi Verkkotähti-linkin päälle niin verkkotähti_link_fin.mp3 –tiedosto aktivoituu.
Vaihe 3	Kun käyttäjä navigoi Verkkotähti-linkin päälle niin verkkotähti_link_fin.mp3 –tiedosto aktivoituu.
Vaihe 4	Kun käyttäjä klikkaa pelilinkkejä niin Muffetti-taustamusiikin äänen taso liukuu alas noin kahden sekunnin aikana, jonka jälkeen pelien äänimaailma alkaa. Edellä kuvattu toteutetaan Action Scriptillä.
Demomateriaali	<i>Demossa käytettävän taustamusiikin tiedostonimi on taustamusiikki_stereo_yleinen_demo.mp3. Verkkotähtiosion pelilinkit nimetään myöhemmin. Testauksessa voidaan käyttää yleistä demolinkit_link_demo_fin.mp3 –tiedostoa.</i>

Taulukko 8: Muffetti-äänisuunnitteludokumentti, äänitiedostojen ajallinen eteneminen Verkkotähti-sivulla

Kuvassa 4 ja taulukossa 8 esitellään käyttäjän mahdollinen toimintamalli Muffetti-palvelun Verkkotähti-sivulla navigoidessa ja äänitiedostojen sijoittelu ja toiminnallisuus palvelussa.

6.2.3 Muffen puhekielen suunnittelu

Ennakkosuunnitteluvaiheessa Muffelle suunniteltiin oma puhekieli. Suunnitelma piti sisällään universaaleja äännähdyksiä, jotka muodostuivat vokaaleista ja onomatopoeettisesti luoduista lauseista, jotka eivät varsinaisesti tarkoittaneet mitään, mutta jäljittelisivät äännähdyksen idean kohdetta. Esimerkkinä Muffelle suunnitellusta puheesta voidaan mainita Aaa mjauuu auu –äännähdys, jolla kuvattiin Muffen tervehdystä. Tervehdys esitetään, kun käyttäjä kirjautuu palveluun.

Muffen kielen suunnitelmaan kuului myös, että äännähdykset toteutetaan erilaisilla tunnetiloilla. Tunnetiloja olivat ilo, innostus, hämmennys ja jännitys. Muffen äänet toteutettiin yhdessä ääninäyttelijän kanssa. Ääninäyttelijälle lähetettiin ennakkoon listaus lausuttavista äänistä ja niiden tunnetiloista. Näin hän pystyi valmistautumaan Muffen hahmon äänen luomisessa ennakkoon. Alla olevassa taulukossa 9 esitetään ääninäyttelijälle lähetetyt Muffe-hahmon sanalistat ja niihin liittyvät tunnetilat

Muffe-äänähdykset, tunnetilat ja toiminnalliset kuvaukset

1. Aaa mjauuu auu... – Muffen yleinen tervehdys
2. Mjuffee pzzz pzzz... - Muffe miettii
3. Bombi dom doo-oo... - Muffe hypähtelee
4. Wroom om wouuum... - Muffe hurvittelee
5. Hjaam aah daah daa... - Muffe rakastuu
6. Muffe fjaa ahdaa djajaa... - Muffe ihastuu
7. Djamban djaa djan djaa... -Muffe laulelee
8. Ouuba douu djuiui... -Muffelle sattuu läheltä piti tlanne
9. Hjääm hjämbä däm däm... -Muffe harmistuu
Kaikki eri äänähdykset toteutetaan ilo-, innostus-, hämmennys- ja jännitys-tunnetiloilla

Taulukko 9: Muffetti-äänisuunnitteludokumentti, Muffen äänähdykset, tunnetilat ja toiminnalliset kuvaukset

6.2.4 Demotus

Äänisuunnitteludokumentin osana toimitettiin äänellistä demomateriaalia. Demo-äänit koostuivat taustamusiikista, käyttöliittymä-äänestä, äänitehosteista, Muffen äänestä ja kertojan äänestä. Demoäänit oli tarkoitettu Muffetti-palvelun kehitystyön avuksi. Niiden avulla voitiin testata palvelun teknistä toiminnallisuutta ja audiovisuaalisen kerronnan toimivuutta. Demojen tarkoituksena oli edesauttaa ohjelmoijan työtä palvelun koostamisessa. Demoäänit olivat luonteeltaan suuntaa-antavia ja ne korvattiin myöhemmässä äänituotantovaiheessa lopullisilla ääniteidostoilla.

Ensimmäisessä äänisuunnitteludokumentissa mainittiin, että palvelun kertojan äänestä toteutettaisiin konemainen. Ideana oli, että robottiäänellä oltaisiin tuettu Muffetti-palvelun käyttöliittymän graafista pelikonsoli-ideaa. Tehosteena suunniteltiin käytettävän vcoder-nimistä efektiä, jonka avulla puheääni voidaan muuttaa robottimaiseksi. Tavoitteena oli luoda pelikonsolille sen graafista muotokieltä mukaileva ääni, joka olisi ollut konemainen mutta silti ihmismäinen ja hauska.

Käyttöliittymä-äänit ja kertojan puhumat informatiiviset osuudet toteutetaan spiikattuina. Tehosteena käytetään vocoder-nimistä efektiä, jonka avulla puheäänestä luodaan robottimainen. Robottiäänellä tuetaan Muffetti-palvelun käyttöliittymän graafista pelikonsoli-ideaa. Robotti-efektin avulla pelikonsolille luodaan sen graafista muotokieltä mukaileva ääni, joka on konemainen mutta silti ihmismäinen ja hauska. (Matti Luhtala)

Äänisuunnitteludokumentti 3: Muffetti-palvelun äänisuunnitteludokumentti, Kertojan äänen ja käyttöliittymä-äänien sanalliset kuvailut.

Muffetti-sivuston ulkoasu



Kuva 5: *Muffetti-sivuston ulkoasu, pelikonsoli*

Kun demoääniä alettiin sijoittamaan palveluun, huomattiin, että robottimainen kertojan ääni ei vastannut ennakko-odotuksia. Sen vaikutusta testattiin työryhmän jäsenillä ja muutamalla testihenkilöllä. Robottiäänestä saatu palaute oli huonoa ja ihmiset pitivät robottimaista kertojan ja käyttöliittymien ääntä vieraannuttavana eikä lainkaan leikki-mielisenä. Robottiääntä koitettiin muokata palautteesta saadun tiedon mukaan, mutta ennakkosuunnittelussa hyvältä tuntunut idea ei koskaan toiminut. Demotuksen avulla saadun palautteen perusteella palvelun kertojan ääni ja käyttöliittymä-äänit muutettiin toisenlaiseksi.

6.3 Äänituotanto

6.3.1 Muffetti-palvelun musiikit

Muffetti-palvelu koostui viidestä pääsivusta, joiden yhtenäistä muotokieltä ja kerrontaa tuettiin palvelun yleisellä taustamusiikilla. Pääsivujen nimet olivat Etusivu-, Oma Muffe-, Viestit-, Verkkotähti- ja Muffemaa-sivu. Taustamusiikin sävellykseen otettiin vai-

kutteita muun muassa Pikkukakkosen tunnusmusiikista ja tunnuksen animaation visuaalisesta muotokielestä.

Taustamusiikki suunniteltiin käytettäväksi ns. Under Score –taustamusiikkina. Musiikki toteutettiin vähäeleisempänä, kuin peleissä käytettävät musiikit. Taustamusiikki soi ainoastaan niissä palvelun osioissa, joissa käyttäjä ei pelaa tai kuuntele kertojan puhumia informatiivisia osuuksia. Taustamusiikki toimi myös sävellyspohjana pelimusiikkien luomiseen. Edellä kuvatulla suunnitteluratkaisulla pyrittiin siihen, että äänellinen esteetiikka ja palvelun kokonaisuutta korostava tematiikka säilyisi yhtenäisenä.

Verkkotähti-sivu sisälsi seitsemän peliä, joihin sävellettiin neljä eri musiikillista teemaa. Teemoja ei eritelty äänisuunnitteludokumentissa vaan idea niistä jalostui ohjaajan kanssa tuottajan kanssa käytyjen keskustelujen perusteella. Peleissä käytetyt musiikilliset teemat olivat, toiminta, hulluttelu, professori ja odotus. Eri tunnelmia sisältävät pelit loivat monipuolisen palveluun pelikirjaston, joista käyttäjä saattoi valita kullakin hetkellä mieleisensä. Palvelun ideana oli myös, että käyttäjä suorittaa kaikki pelit läpi ja säästää palvelussa tavoitellun palkinnon eli verkkotähden.

Kukin neljästä musiikista edusti erilaista tunnelmaa, joilla alleviivattiin pelin ideaa. Toiminta-teemamusiikki edusti innostavaa ja jännittävää tunnelmaa. Hulluttelu-teemamusiikki puolestaan edusti iloista ja hilpeää tunnelmaa. Professori-teemamusiikki edusti myös hilpeää, mutta oli toteutukseltaan enemmän äänikollaasimainen, kuin perinteisempi instrumentteihin perustuva sävellys. Odotus-teemamusiikki edusti rauhallista tunnelmaa, jolla haluttiin korostaa tietokilpailuun sopivaa odottavaa suspense-tilaa.

Esimerkkinä pelin ideaa alleviivaavan musiikkitunnelman käytöstä voidaan mainita Verkkolento-peli ja Tietokilpailu-peli. Ensin mainitussa palvelun käyttäjä lennättää Muffea ohjaamalla tämän avaruusalusta näppäimistön nuolinäppäimillä. Käyttäjän tavoitteena on pyydystää avaruudessa lentäviä objekteja ja varoa vaarallisia esteitä. Verkkolentopelin jännittävää toiminnallisuutta korostettiin toiminnallisella musiikkiteemalla, joka loi jännitystä alleviivaavan kerronnallisen kerroksen peliin. Verkkotietäjä-pelin ideana oli puolestaan tietokilpailu. Tietokilpailu-pelin käyttökokemusta haluttiin viedä rauhalliseen ja pohtivaan suuntaan. Seesteisen, pohtivan ja aikaa mittailevan musiikin tavoitteena oli tukea tietokilpailupelin ideaa.

Vaihteleviin musiikillisiin tunnelmiin pyrittiin rytmi-, ääni-, ja instrumenttivalinnoilla. Jälkimmäisestä voidaan mainita, että tuuban käyttäminen sävellyksessä teki siitä yksinkertaisella, mutta toimivalla tavalla hullunkurisen. Musiikkeissa yleisesti hyödynnettyä hullunkurista ja hauskaa tunnelmaa tavoiteltiin myös dub-musiikissa käytettävillä rytmeillä. Selkeästi esille miksatus bassolinjan lisääminen musiikkiin antoi sävellykselle tavoitellun pompottavan kaltaisen ja siten hauskan tunnelman. Alla olevassa kuvassa 5 on esitetty Muffetissa hyödynnettyjä dub-bassolinjoja.



Kuva 5: *Muffetti-musiikeissa hyödynnettyjä dub-bassolinjoja*³⁰

Muffetissa käytettiin musiikillista materiaalia myös Muffemaa-sivulla. Muffemaa sisälsi kahdeksan maakohtaista visuaalista teemaa, joihin toteutettiin kuhunkin oma musiikki. Muffemaan maat olivat Prinsessalinna, Akvaario, Avaruus, Lemmikkieläimet, Kummituslinna, Huvipuisto, Agentti ja Pelihalli. Kuhunkin maahan toteutettiin lyhyt noin 16 sekunnin mittainen musiikkilooppi. Lisäksi jokaisen huoneeseen toteutettiin visuaalista ilmettä ja huoneen teemaa symboloivaa äänitehostetta.

Äänituotannon aikana todettiin, että palvelun latausajat olivat kohonneet ajallisesti kestämättömiksi. Sen takia Muffemaan äänien kohdalla toteutettiin optimointia. Latausajkoja saatiin pienennettyä toteuttamalla musiikit ja äänitehosteet itsenäisinä, lyhyinä ää-

³⁰ Sound on Sound, saatavilla, <http://www.soundonsound.com/sos/jul07/articles/dubmixing.htm>

nielelementteinä. Äänitehosteet ohjelmoija sijoitti soimaan sattumanvaraisessa järjestyksessä neljän sekunnin välein taustaloopin päälle. Edellä kuvattu suunnitteluratkaisu mahdollisti sen, että lyhyt musiikki-looppi ei kuulostanut toistetulta useankaan soidun kierroksensa jälkeen.

Muffettissa olevaan lähetä viesti –osioon toteutettiin 20 kuvaa ja neljä musiikillista teemaa. Lähetä viestin –osiossa käyttäjä pystyy luomaan 10 sekunnin mittaisen neljän kuvan esityksen. Jokaisen kuvan kohdalle käyttäjä voi myös liittää oman 4 sekuntia kestävästä musiikkiteeman. Luodut musiikilliset teemat koostuivat jännitystä, iloa, hämmennystä ja innostusta kuvaavasta tunnetilasta. Tehtävässä käyttäjä voi vertailla, millaisia eri kuvan ja äänen yhtyeenliittoja kuvan ja äänen keinoin voi muodostaa. Esimerkiksi lisäämällä iloiseen ja värikkääseen kuvaan vuoroin jännittävän tai iloisen musiikin tunnelma muuttuu. Lopuksi käyttäjällä oli mahdollisuus lähettää luomansa teos ystävän sähköpostiin.

6.3.2 Muffetti-palvelun kertojan ja Muffen ääni

Muffetti-palvelun päänavigaation käyttöliittymä-äännet ja kertojan puhumat informatiiviset osuudet toteutettiin puhuttuina. Lisäksi puhuttuun materiaaleihin sisältyi Muffen kieli. Kaikki palvelun puhutut osuudet nauhoitettiin äänitysstudioissa yhdellä kertaa. Sama puheäänien ammattilainen toteutti koko puheäänituotannon. Puheäänituotannon aikana äänisuunnittelija ohjasi spiikkaajan työtä, jonka aikana intonaatiovalinnoista ja ääninäyttelemisestä keskusteltiin ääninäyttelijän kanssa. Puhutut osuudet toteutettiin suomeksi ja ruotsiksi. Runsaan puhutun materiaalin taustalla oli Muffetti-hankkeen alkuperäisen konseptin kehittäjän tavoite luoda saavutettava palvelu alle kouluikäisille.

Kertojan puhumaa äänimateriaalia oli hyvin paljon ja sen onnistumiseen haluttiin panostaa. Juuri sen takia demotusvaiheessa huomattu heikko suunnitteluratkaisu robottiäänestä toteutettiin toisin. Sivustolle toteutettuun lopulliseen kertojaääneen otettiin vaikutteita lastenohjelmista ja niissä esiintyvistä satutädeistä. Tavoitteena oli luoda palvelun kertojan hahmosta mielikuva satutädistä, joka on höpsöllä, hullunkurisella tavalla uskottava ja tarvittaessa myös vakavan oloinen. Tuotannon aikana selvisi, että käytetty ääninäyttelijä oli esiintynyt aikaisemmin Ruotsissa työskennellessä lasten ohjelman juontajana. Ääninäyttelijän ammattitaidon ansioista kertojan ääneen saatiin informatiivisen

kerronnan lisäksi toivottu innostava ja hieman hullunkurinen äänellinen kerros, jonka toivottiin vetoavan kohderyhmään.

Muffetti-palveluun suunniteltiin Muffe-niminen hahmo, joka seikkaili sivustolla. Muffe-hahmon ideana oli, että käyttäjä pystyi luomaan Muffesta halutun kaltaisen Oma Muffe –sivulla. Oma Muffe –sivulle luotiin visuaalista ja auditiivista materiaalia, joista valitsemalla käyttäjä pystyi muokkaamaan oman personoidun Muffe-hahmon. Muffe-hahmon yhtenä tavoitteena oli, että käyttäjä samaistuisi Muffe-hahmoon, joka tukisi palvelun käytön kokemuksellisuutta ja käyttäjän oppimista. Samaistumisen vaikutusta pyrittiin saavuttamaan myös Muffelle luodulla personoidulla kielellä.

Yksi ennakkosuunnittelussa esiin tullut palvelun kehitysidea oli, että suunniteltuihin lauseisiin oltaisiin toteutettu kuhunkin oma Muffe-animaatio. Esimerkiksi tervehdyshuudahdukseen pohdittiin Muffen käden heiluttelumahdollisuutta. Edellä kuvattu idea toteutettiin osittain.

Muffen äännähdyksiä sijoitettiin Muffemaahan neljä erilaista, jotka olivat neljä Muffen Bombi dom dom dooo –huudahdusta. Ne kuitenkin muokattiin äänen jälkikäsittelyssä eri kaltaisiksi. Vaihtoehdot olivat hidastettu, normaali ja nopeutettu puhetyyli. Lisäksi yhtenä vaihtoehtona oli avaruusaluksesta kuuluvan Muffen radiopuhelimeen puhuttu ääni. Vaikka äänen ennakkosuunnitteluvaiheessa suunniteltiin, että laajamittaista Muffen äänipankkia hyödynnettäisiin, niin suuri osa niistä jätettiin lopullisessa tuotannossa pois.

Kertojan ääntä ja Muffen ääntä nauhoituksissa äänisuunnittelija rohkaisi ääninäyttelijää esittämään mahdollisimman rohkeita ratkaisuja ja käyttämään omaa erikoisammattitaitoa eli ääninäyttelemistä. Muffelle suunnitellut äännähdykset ja niiden eri tunnetilat olivat ääninäyttelijän mielestä kaikkein haasteellisimmat. Edellä mainitun uskottiin johtuvan lauseista, joilla ei ole varsinaista sisällöllistä merkitystä, joka tukisi selkeän viestin välittymistä. Tunnetilan luominen perustui lähes kokonaan äänenpainon ja –sävyn vaihteluihin.

6.3.3 Käyttöliittymä-äännet ja äänitehosteet

Palveluun haluttiin luoda oma, persoonallinen käyttöliittymä-ääniestetiikka. Koska alunperin suunnitelua robotti-ääntä ei voitu toteuttaa käyttöliittymä-äänniin, niin äänisuunnittelija testasi erilaisia äänellisiä lähestymistapoja ääntuotantovaiheessa. Lopulliset käyttöliittymä-äännet olivat yhdistelmä pliip-ääniä, puhetta ja – ainakin mielikuvissa – hauskoja sirkuksessa ja tivoleissa kuuluvia törähdys ääniä.

Käyttöliittymä-äänien toteuttaminen oli suunnitteluprosessi, jonka aikana äänisuunnittelijan piti asettua kohderyhmän asemaan ja heidän edustamaansa ajatusmaailmaan. Suuri oivallus äänituotannon aikana oli, että niin sanotut yllättävät äännet saattaisivat olla hauskoja ääniä. Ehkäpä suurimpana vaikuttimena suunnitteluvalintaan oli havainto sokerihumalatilasta. Sokerihumala aiheuttaa lapselle ylienergisien tilan, jonka aikana tämä saattaa nauraa asioille vain nauramisesta muodostuvan hyvän olon takia. Käyttöliittymä-äänien kohdalla äänien sisällöllisen viestin haluttiin välittävän käyttäjälle tuon heikkoutuksen tunteen.

6.3.4 Äänitehosteet

Muffetissa käytettäviä äänitehosteita edustivat peleissä käytetyt oikein- ja väärin-äänitehosteet sekä bonus-äänitehosteet. Lisäksi äänitehosteita käytettiin Muffen avaruusaluksen ilmestymisessä ruudulle ja palvelussa vietetyn ajan mittaamisessa. Jälkimmäisen kohdalla esimerkiksi palvelun aloitus-äänitehoste, joka ilmoitti, palvelun käynnistymisestä käyttäjälle. Jos käyttäjä oli vieraillut palvelussa puolen tunnin ajan, niin palvelu sammui, josta ilmoitettiin palvelun sammumisäänitehosteella. Palvelun äänitehosteiden tavoitteena oli olla informatiivisia ja luoda samalla todentuntua ruudulla näkyvistä tapahtumista. Esimerkiksi peleissä käytettyjen tehosteäänien tehtävänä oli välittää viesti pelaajalle onnistumisesta tai epäonnistumisesta pelissä.

Äänitehosteiden ja musiikin yhteisvaikutuksella haluttiin luoda käyttäjälle immersiiivinen vaikutus. Osa äänitehosteista suunniteltiin ja toteutettiin siten, että ne ovat samassa sävellajissa tai luovat muuten mielenkiintoisen harmonisen asetelman musiikin ja tehosteiden välille. Musiikillisten tehosteiden tehtävänä oli luoda mielenkiintoa ja dynaamisuutta äänikerrontaan, johon käyttäjä pystyi itse osittain vaikuttamaan toimillaan. Lisäksi tehosteina oli niin kutsuttuja pistetehosteita. Esimerkiksi avaruusmeteoriihin osuminen Muffen alukseen laukaisi klonks-tyyppisen äänen. Pistetehosteiden toteutuksessa pyrit-

tiin sarjakuvamaiseen, alleviivaavaan tyyliin. Ylikorostuneesti toteutettuna, ajallisesti lyhyet pistetehosteet kuuluivat selkeästi ja niiden informaatioarvo välittyi käyttäjälle muun äänimateriaalin seasta.

6.4 Jälkituotanto

Muffetti-palvelun äänen jälkituotanto toteutettiin kahdessa vaiheessa. Ensimmäisessä vaiheessa äänisuunnittelija toteutti yksittäisistä äänitiedostoista miksauksen ja masteroinnin. Ensimmäiseen vaiheeseen kuului, että äänisuunnittelija teki äänitiedostoille suuntaa-antavat äänen tason korjaukset. Kaikille äänitiedostoille toteutettiin myös sama masterointi, joka tapahtui siten, että kaikki äänitiedostot prosessoitiin saman signaaliketjun – Eq:n ja kompressorin – läpi. Masteroidut äänitiedostot toimitettiin ohjelmoijalle, joka konvertoi wav-tiedostot mp.3-tiedostoiksi ja sijoitti ne palveluun.

Toisessa jälkituotantovaiheessa ohjelmoija sijoitteli äänitiedostot äänisuunnitteludokumentin mukaisesti Muffettiin. Äänikerrontaa päästiin ensimmäisen kerran testaamaan oikeassa kontekstissa vasta, kun ohjelmoija oli ohjelmoinut äänet palveluun. Palvelun toiminnallisuuden ja äänikerronnan testaamisesta saadun palautteen jälkeen ohjelmoija ja äänisuunnittelija toteuttivat yhteistyössä äänien lopullisen äänien tason suhteuttamisen ja äänien feidit. Viimeinen jälkituotantovaihe osoitti myös sen, millaisia äänielementtejä palvelussa ei tarvita tai millaisia se kaipaa lisäksi.

7 Pohdinta

Teknologia on ohjaillut elokuvakerronnan kehittymistä alusta alkaen. Äänisuunnittelijan ammatti syntyi, kun ohjaajat ymmärsivät työkalunsa ilmaisulliset mahdollisuudet. Äänisuunnittelijaa tarvittiin toteuttamaan ohjaajan äänelliset visiot ja antamaan oma erikoisosaamisensa tuotannon käyttöön. Peilaillessa elokuvan historiaa voi ymmärtää median ja elokuvan samankaltaisuudet. Molemmat esittävät mediat ovat oman aikakautensa teknologisia tuotteita. Nykypäivänä monimediallisissa tuotannoissa painotetaan voimakkaasti visuaalisia arvoja. Äänisuunnittelijaa kaivattaisiinkin osallistumaan syvemmän tason konseptuaalisiin ja teknisiin keskusteluihin. Valitettavan usein käy niin, että visuaalinen suunnittelija liimaa äänitiedostot luomansa animaation päälle. Silloin äänikerronnallisia mahdollisuuksia ei hyödynnetä niin laajasti kuin voitaisiin. Kuitenkin voidaan todeta, että tavoitteellista toimintaa uuden median äänisuunnittelijuuden kehittämiseksi on olemassa. Tulevaisuudessa varmasti enemmänkin, kun mediakoulut alkavat tarjota uuden median ääniopintoja perinteisempien mediaopintojen rinnalla.

Teknologian kehittyminen avaa uusia mahdollisuuksia audiovisuaalisten teosten luomisessa. Tämän opinnäytetyön yhteydessä tehtyjen tutkimuksien tulosten perusteella voidaan sanoa, että uudenlaisten äänisuunnittelutyökalujen kehittämiseksi on tarvetta. Monimedialliset teokset tarvitsevat omat erityistyökalunsa ja suunnittelumetodinsa. Tutkimustuloksien perusteella on ilmeistä, että kommunikaation osuus on yksi tärkeimmistä seikoista onnistuneissa av-tuotannoissa. Onnistunut vuorovaikutus vaikuttaa kaikkiin tuotanto-osa-alueisiin ja siten lopullisen esityksen muotoon ja lopulta tuotannon kaupalliseen onnistumiseen.

Äänen ennakkosuunnittelun näkökulmasta katsottuna kommunikaation merkitys on suuri. Äänituotantoa tehdään yhdessä ryhmän kanssa ja usein ennakkosuunnittelumääritellyt toteutetaan ohjaajan tai muun taiteellisesti vastaavan kanssa. Olemassa olevat ennakkosuunnittelumenetelmät tähtäävät kommunikoinnin ja ymmärryksen lisäämiseen. Ongelmana olemassa olevissa menetelmissä on niiden kankeus. Visualisoinnit ovat konkreettisia selkeyttäviä, mutta niiden analyttinen toteuttaminen vie runsaasti aikaa. Suomessa av-alan tuotannot ovat niukasti rahoitettuja, mistä johtuen ennakkosuunnittelu jätetään pois valitettavan usein. Tavoitteena on kulujen pienentäminen, mutta

olisi mielenkiintoista tutkia, miten usein tuotannoissa joudutaan turvautumaan ylimääräisiin työvaiheisiin, koska äänen ennakkosuunnittelua ei olla tehty.

Nykypäivän olemassa oleva teknologia antaa mahdollisuuden luoda työkaluja, joiden avulla ennakkosuunnittelua voitaisiin kehittää. Työpajan osallistujien ideoima ohjaajan ja äänisuunnittelijan yhdessä käytettävä äänisuunnittelutyökalu antaa näkemykseen perspektiivin. Teknologia, jonka keinoin toteutamme monimediallisia sisältöjä mahdollistaa myös erilaisten tuotantotyökalujen toteuttamisen. Esimerkkinä voidaan mainita virtuaalitodellisuus-Cavet, joissa 3D-projisointien ja datahanskojen avulla käyttäjä voi hypätä mukaan hyvinkin realistiseen maailmaan, jossa liikkua, piirtää tai liikutella objekteja. Äänisuunnittelun toteuttaminen virtuaalisessa maailmassa, jossa liikuttaisiin ohjaajan luomassa kuvamateriaalissa vaikuttaisi mahdollisuudelta, jota kannattaisi tutkia lisää tulevaisuuden tutkimusvaiheissa.

Tulevaisuuden äänisuunnittelutyökalun käyttöönoton yleistymistä määrittelevät monet tekijät. Sen pitäisi olla edullinen, monipuolinen ja helppokäyttöinen. Monesti kuitenkin uudet teknologiat otetaan innolla vastaan. Uusia kerrontamenetelmien mahdollistajia kehitettäessä on aina mielenkiintoista nähdä, miten ihmiset ottavat vastaan kehitetyn tuotteen. Tuloksena saattaa olla jotain, mitä alkuperäisesti ei edes oltu osattu ajatella. Se on mielestäni innovatiivista.

8 Päätelmät

Ennakkosuunnittelua on ollut olemassa varsin pitkään. Äänen vaikutuksista suhteessa tarinaan ja tunteisiin on tiedetty jo paljon aikaisemmin ennen kuin elokuvaääntä oltiin keksitty. Elokuvan teknologinen kehittyminen toi lukuisia uusia mahdollisuuksia äänilmaisuun. Kuitenkaan äänikerronnan ennakkosuunnittelun kehittyminen ei ole ollut yhtä laajamittaista. Opinnäytetyöni yhteydessä käytetyn lähdemateriaalin ja tehdyn tutkimuksen perusteella voidaan päätellä, että ennakkosuunnittelua tehdään, mutta siihen ei panosteta riittävällä tavalla.

Tilanne on paradoksaalinen. Lähdemateriaali ja tutkimustulokset viestivät, että ennakkosuunnittelu on elimellinen osa av-alan tuotantoja. Ennakkosuunnittelulla voidaan vähentää äänituotannon aikana mahdollisesti toteutettavia muutoksia, jotka aiheuttavat lisäkustannuksia. Toisin sanoen ennakkosuunnittelulla voidaan säästää resursseja ja vaikuttaa tuotannon äänkerrontaan positiivisesti. Työpajassa mainittin kuitenkin rahoituksesta, että vaikka ennakkosuunnittelua ei useinkaan budjetoida tuotantoihin, niin niihin saatetaan silti saada rahoitus. Joskus ennakkotyövaiheet saatetaan siis sijoittaa budjetoinnissa kokonaisuuteen.

Menetelmä on ongelmallinen, jos ennakkosuunnittelua ei tehdä näkyväksi missään työvaiheessa. Vaarana on, että suunnittelu painottuu juuri jälkituotantoon, jos se arvotetaan korkeammalle tuotantoryhmän sisällä. Työpajasta saatujen tulosten mukaan ohjaajat ja tuottajat tietävät äänisuunnittelusta melko vähän ja sitä pidetään yleisesti mystisenä tuotanto-osa-alueena. Ohjaajat, jotka eivät tiedä äänikerronnan ennakkosuunnittelusta riittävästi, eivät halua olla sen kanssa tekemisissä. Syitä voi olla monia. Yhtenä mahdollisena totuutena voi olla, että ohjaajat eivät halua puhua asioista, joita he eivät osaa. Pahimmillaan tuotannossa voi käydä niin, että äänisuunnittelija toteuttaa itsenäisesti omia äänellisiä kokeilujaan mielikuvien varassa. Äänielementit saatetaan myöhemmin esitellä loppumiksausessa ohjaajalle, jonka tavoitteita ei missään tuotantovaiheessa ole pohdittu yhteisesti.

Jos äänisuunnittelijan ammattitaito ei riitä esittämään ennakkosuunnittelua konkreettisesti ja ymmärrettävällä tavalla eikä ohjaaja sitä vaadi, niin vaarana on, että tuotanto kärsii. Laajemmin ajatellen työtavat vaikuttavat myös totuttuihin käytäntöihin. Näin

ollen ennakkosuunnittelukulttuuri jää syntymättä tai ainakin sen muodostuminen hidastuu. Ongelmana on myös, jos äänisuunnittelija ei osaa itse argumentoida alan suunnittelumenetelmien puolesta. Silloin jotkin tuotannon osa-alueet saattavat jäädä pienemmälle painoarvolle.

Äänikerronnan ennakkosuunnittelumenetelmiä käsiteltiin Äänikerronnan havainnollistamistapoja-osioissa. Vaikka David Sonnenscheinin luomat ennakkosuunnittelumenetelmät on esitetty elokuvakerronnan näkökulmasta, niin niitä voidaan soveltuvalla tavalla hyödyntää erilaisissa av-alan tuotannoissa. Esimerkiksi äänilistojen ja vastakohtaparien luominen ei-lineaaristen esitysten suunnittelussa on perusteltua. Voisi hyvin kuvitella, että esimerkiksi tietokonepelien, Internet-sivujen ja ympäristön ääniarkkitehtuurin ja –installaatioiden suunnittelussa voitaisiin hyödyntää äänellisten vastakohtaparien menetelmää. Ei-lineaariset esitykset mahdollistavat useita eri vaihtoehtoja käyttäjälle tarinan kulusta. Siten ei-lineaaristen toteutuksien äänelliset vastakohtaparit saattavat muodostua laajoiksi kokonaisuuksiksi. Hahmotettaessa tarinan kerronnan isoja linjoja ennakkosuunnittelumenetelmien merkitys kasvaa.

Visualisointien käyttötarve perustelee myös itse itsensä. Niiden avulla voidaan ennakkosuunnitteluvaiheessa ottaa askel parempaan kommunikaatioon tuotannon tekijöiden välillä. Äänellisistä asioista keskusteltaessa niiden verbalisoimiseen voi liittyä monen kaltaisia ongelmia, joita visualisoinneilla voidaan avata rakentavalla tavalla. Saatujen tutkimustulosten perusteella voidaan päätellä, että projektien onnistuminen on paljon kiinni mielikuvista. Jos kaikille osapuolille jää projektista tunne, että se on sujunut mutkattomasti ja toinen toistaan ymmärtäen, niin tuotantoa pidetään myös laadukkaana. Ennakkosuunnittelulla on edellä kuvattuun suuri vaikutus kommunikoinnin ja tuotannon onnistumisen näkökulmasta.

Sonnenscheinin luomat menetelmät ovat kattavia ja niiden avulla voidaan tarkastella tarinankulkua monella tavalla. On kuitenkin helppoa ymmärtää Sonnenscheinin menetelmien käytön vähyys tuotannoissa. Sonnenscheinin käyttämät menetelmät ovat hyvin henkilökohtaisia. Sonnenscheinin esittämät metodit toimivatkin erinomaisena keskustelunavauksena, millaista ennakkosuunnittelu voi olla. Sonnenschein myös itse toteaa, että sanalliset esitykset visualisoinnit ovat vain suuntaa-antavia. Osa äänisuunnittelija identiteetin luomista on, että suunnittelija luo oman tyylin toteuttaa ääni-ilmaisua. Sa-

maa asiaa korostivat äänityöpajaan osallistuneet. Tutkimustuloksien perusteella voidaan myös päätellä, että ei ole olemassa yhtä ainoaa oikeaa ennakkosuunnittelumenetelmää. Tuotannot ja niissä toimivat ihmiset ovat erilaisia ja tottuneet erilaisiin menetelmiin. Joillekin ihmisille sopii paremmin äänistä keskusteleminen. Toiset haluavat konkretiaa tarkastelemalla äänien visualisointeja ja kuuntelemalla demoja.

Muffetissa hyödynnettyjä ennakkosuunnittelumenetelmiä olivat äänien sanalliset kuvailut, äänilistaukset, tunnelmien kuvailut ja demotus. Äänen ennakkosuunnittelu oli Muffetissa kattavaa. Sen avulla kyettiin luomaan hyvä kommunikaatio tuotantoryhmän välillä. Tuotantoryhmän palautteenantotilaisuudessa äänisuunnitteluprosessin sanottiin olleen selkeä ja ongelmaton. Tärkeimpänä seikkana mainittiin, että tuotannon toteutus oli vastannut tavoitteita.

Ennakkosuunnitteluvaiheessa ei kuitenkaan kyetty poissulkemaan kaikkia ääneen liittyviä ongelmia. Muffetti-tuotannossa Muffen äänien toteuttaminen ei ollut loppuun saakka suunniteltua animoinnin ja äänitoteutuksen osalta. Kun Muffen ääniä alettiin toteuttaa, niin animaatioista ei ollut olemassa käsikirjoitussuunnitelmaa. Toteutustapa oli ongelmallinen. Muffen äänet jouduttiin tekemään ilman tietoa, millaisiin animaatioihin ääniä toteutetaan. Animaatioista keskusteltiin tuotantoryhmän kesken, mutta niitä ei dokumentoitu. Tiedossa oli ainoastaan häilyvä käsite animaatioiden ajallisesta kestosta ja suunnitelluista aiheista. Animaatioihin toteutettujen Muffen äänten ennakkosuunnittelu olisi mahdollisesti estänyt ylimääräisten äänityövaiheiden syntymisen. Muffen äänten ja animaatioiden tuotantoon ei hyödynnetty siihen soveltuvaa ennakkosuunnitteluprosessia, mikä lopulta näyttäytyi toteutamattomina ideoina ja ylimääräisinä kustannuksina.

Ei-lineaaristen palvelujen äänituotantoon kuuluu monesti se, että äänikerrontaa ei päästä testaamaan kovin intensiivisesti läpi tuotannon. Näin ollen äänikerronnan kuuleminen oikeassa kontekstissa ensimmäistä kertaa voi olla hyvin erilainen kokemus, kuin ennakkoon ollaan suunniteltu. Vaarana on, että äänikerronnasta muodostuu pirstaleinen, varsinkin laajassa, paljon äänimateriaalia sisältävässä tuotannossa.

Muffetti-projektissa lähes kaikki äänet sijoitettiin palveluun kerralla. Jälkeenpäin ajattelun äänituotannon etu olisi ollut, jos äänituotannossa oltaisiin hyödynnetty vaiheittaista menetelmää. Jos ääniä toteutettaisiin ja sijoiteltaisiin palveluun samanaikaisesti ja lyhy-

emmissä työvaiheissa, voitaisiin mahdolliset ongelmakohdat huomata ennalta ja uusia audiovisuaalisia ideoita syntyisi tuotannon aikana. Audiovisuaalisissa tuotannoissa ei työtä voida määritellä ennakkoon absoluuttisesti. Luova työ vaatii tilaa ympärilleen ja aikaa ideoiden jalostumiseen. Ennakkosuunnittelun tärkein olemus on se, että mahdollistaa reunaehdot, joiden sisällä luova työ tehdään. Muffettiprojektissa ennakkoon tehty äänisuunnitteludokumentti ohjasi työtä liiaksikin.

Tarkoin kuvattu ennakkomäärittely ei kuitenkaan välttämättä sulje pois kaikkia ongelmakohdista tuotannon sisällöllisestä toteutuksesta. Suurimpana ongelmana Muffetissa äänisuunnittelija koki työryhmän erillään työskentelyn. Projekti oli kolmen tuotantoon kuuluvan henkilön varassa. Fyysinen välimatka toisiin työntekijöihin asetti reunaehdot yhteisiin tapaamisiin. Tuotannon tuottaja ja äänisuunnittelija asuivat pääkaupunkiseudulla ja ohjelmoija asui Kuopiossa. Työntekijöiden kommunikaatiota käytiin puhelin-keskusteluissa ja sähköpostiviesteissä. Menetelmä ei kuitenkaan mahdollistanut yhteenkuuluvuuden tunnetta ja synergian syntymistä.

Loppuyhteenvedon voidaan todeta, että ennakkosuunnittelulle on tarvetta. Tutkimustuloksien perusteella voidaan todeta, että tuotannon taiteellisesti vastaavien kommunikatio on suhteessa äänen ennakkosuunnittelun onnistumiseen. Useimmilla ohjaajilla ja muilla taiteellisesti vastaavilla tuotantotyöntekijöillä on halua ymmärtää äänikerronnan lainalaisuuksia. Nykyiset äänen ennakkosuunnittelumenetelmät ovat kuitenkin liian monimutkaisia ja ne eivät ole suunniteltu yhteiskäyttöön tuotannon avaintekijöiden kesken. Jotta äänikerrontaa voitaisiin hyödyntää ja ymmärtää syvemmillä tasolla, niin äänen ennakkosuunnittelun tuotantomenetelmiä tulee kehittää ymmärrettävämmäksi ja käyttäjäystävällisemmiksi. Lisäksi ei-lineaarinen tarinan kerronta poikkeaa lineaarisesta tarinan kerronnasta siinä määrin, että on syytä kyseenalaistaa lineaarisen kerronnan äänisuunnittelumetodit ja niiden soveltuvuus. Ne kuitenkin tarjoavat hyvät lähtökohdat äänen ennakkosuunnittelumenetelmistä keskustelemiseen ja uusien menetelmien kehittämiseen uusien rinnalle.

Lähteet

Kirjat

Eisler, Hans & Adorno Theodor. 1947. *Composing for the Film*. New York: Oxford University Press. Alkuperäinen teos *Komposition für de Film*.

Manwell, Roger, Huntley John. 1980. *The Technique of Film Music*. Focal Press Limited.

Prendergast, Roy M. 1977. *Film Music a Neglected Art*. New York: Norton & Company INC.

Sonnenschein, David. 2001. *Sound Design, The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema*. California: Michael Wiese Productions.

Tutkimukset

Keso, Lasse. 1998, Kuulokulmia äänilavasteissa, Lisensiaatintyö, Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu, Elokuvataiteen osasto.

Koivumäki, Ari. 2001, Tilan ilmaiseminen kuunnelmassa (The expression of Spaces in Radio Drama), Licentiate study for The department of Light and Sound design, Theatre Academy.

www-sivut

Koivumäki, Ari. 2006. *Kuunnelman ennakkosuunnittelu*. Äänipää-verkkosivut, http://www.aanipaa.tamk.fi/kuunne_2.htm (Luettu 16.5.2008)

Max Lord. 2004. *Why is That Thing Beeping? A Sound Design Primer*. Artikkel, http://www.boxesandarrows.com/view/why_is_that_thing_beeping_a_sound_design_primer (Luettu 16.5.2008)

The Free Dictionary by Farlex. *Sound Design.* Verkkotietosanakirja,
<http://encyclopedia.thefreedictionary.com/Sound+design> (Luettu 16.5.2008)

Kuvaluettelo

Kaaviot

Kaavio 1: Kambiselis, Leonidas & Luhtala, Matti/TunnelVision. 2005. *Äänisuunnitteludokumentti Valotusaika – Exposure Time –animaatioon.* Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu, Medialaboratorio/TunnelVision. *Valotusaika-animaatio, kohta 1, musiikkien ja musiikillisten tehosteiden sijoittaminen aikajanelle.*

Kaavio 2: Sonnenschein, David. 2001. *Sound Design, The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema.* California: Michael Wiese Productions. *Juonen käänteiden, tunnelmien ja jännitteiden suhteita havainnollistava kartta.*

Kaavio 3: Koivumäki, Ari. 2006. *Kuunnelman ennakkosuunnittelu.* Äänipää-verkkosivut, http://www.aanipaa.tamk.fi/kuunne_2.htm. *Realistinen vrs. tyylitelty. Juonen käänteiden, tunnelmien ja jännitteiden suhteita havainnollistava kartta* (Luettu 16.5.2008)

Kaavio 4: Koivumäki, Ari. 2006. *Kuunnelman ennakkosuunnittelu.* Äänipää-verkkosivut, http://www.aanipaa.tamk.fi/kuunne_2.htm. *Harmoninen vrs. dissonoiva. Juonen käänteiden, tunnelmien ja jännitteiden suhteita havainnollistava kartta.* (Luettu 16.5.2008)

Kaavio 5: Luhtala, Matti. 2007. *Äänikerronnan ennakkosuunnittelutyöpaja.* Helsinki: TunnelVision. *Äänikerronnan ennakkosuunnittelutyöpaja, lapputehtävästä saatujen tulosten kategorisointi.*

Kuvat

Kuva 1: Luhtala, Matti. 2008. *Äänikerronnan ennakkosuunnittelutyöpaja.* Helsinki: TunnelVision. *Äänikerronnan ennakkosuunnittelutyöpaja, litterointivaihe, pääkohtien tulosteet rytmiteltyinä.*

Kuva 2: Luhtala, Matti. 2007. *Äänikerronnan ennakkosuunnittelutyöpaja*. Helsinki: TunnelVision. *Äänikerronnan ennakkosuunnittelutyöpaja, Simulaatiotehtävän tarvikkeita*.

Kuva 3: Luhtala, Matti. 2007. *Äänikerronnan ennakkosuunnittelutyöpaja*. Helsinki: TunnelVision. *Äänikerronnan ennakkosuunnittelutyöpaja, lapputehtävästä saatujen tulosten kategorisointi. alkuperäinen lapputaulu*.

Kuva 4: Luhtala, Matti & Kuosmanen, Markus 2007. *Muffetti-äänisuunnitteludokumentti*. Helsinki: Rubique Digital & TunnelVision. *Muffetti-äänisuunnitteludokumentti, äänitiedostojen sijoittelu Verkkotähti-sivulla*.

Kuva 5: Terrano, Andrea. 2007. *Dub Mixing, What Dub Mixing Is And How To Do It*. *Muffetti-musiikeissa hyödynnettyjä Dub-bassolinjoja*.

<http://www.soundonsound.com/sos/jul07/articles/dubmixing.htm>. (Luettu 16.5.2008)

Kuva 6: Kuosmanen, Markus. 2007. *Muffetti-äänisuunnitteludokumentti*. Helsinki: Rubique Digital & TunnelVision. *Muffettisivuston ulkoasu, pelikonsoli*.

Taulukot

Taulukko 1: Prendergast Kesossa. 1998. Kuulokulmia äänilavasteissa, Lisensiaatintyö, Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu, Elokuvataiteen osasto. *Erdmanin, Beccen ja Bravin Handbook of Film Music –katalogi, musiikkitunnelmien kuvaus kohtauksittain*.

Taulukko 2: Manwell Huntley Kesossa. 1998. Kuulokulmia äänilavasteissa, Lisensiaatintyö, Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu, Elokuvataiteen osasto. *Sea Fury – elokuvan kohtauksien musiikilliset ehdotukset*.

Taulukko 3: Koivumäki, Ari. 2001, Tilan ilmaiseminen kuunnelmassa (The expression of Spaces in Radio Drama), Licentiate study for The department of Light and Sound design, Theatre Academy. *Jako kuulijan ja äänilähteen välisistä suhteista*.

Taulukko 4: Sonnenschein, David. 2001. *Sound Design, The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema*. California: Michael Wiese Productions.
Sanallisten vastakohtien hyödyntäminen äänellisten motiivien muutoksissa.

Taulukko 5: Kambiselis, Leonidas & Luhtala, Matti/TunnelVision. 2005. *Kohtausluettelo ja äänilista Valotusaika – Exposure Time –animaatioon*. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu, Medialaboratorio/TunnelVision. *Valotusaika – Exposure Time – animaation kohtausluettelo ja äänilista.*

Taulukko 6: Sonnenschein, David. 2001. *Sound Design, The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema*. California: Michael Wiese Productions.
David Sonnenschein, äänilistan vastakohtaparit elokuvaan Negociação Mortal.

Taulukko 7: Luhtala, Matti. 2007. *Muffetti-äänisuunnitteludokumentti*. Helsinki: TunnelVision. *Muffetti-palvelun äänisuunnitteludokumentti, äänitiedostojen nimeäminen.*

Taulukko 8: Luhtala, Matti. 2007. *Muffetti-äänisuunnitteludokumentti*. Helsinki: TunnelVision. *Muffetti-äänisuunnitteludokumentti, äänitiedostojen ajallinen eteneminen Verkkotähti-sivulla.*

Taulukko 9: Luhtala, Matti. 2007. *Muffetti-äänisuunnitteludokumentti*. Helsinki: TunnelVision. *Muffetti-äänisuunnittelu dokumentti, Muffen äännähdykset, tunnetilat ja toiminnalliset kuvaukset.*

www-linkit

The Free Dictionary by Farlex: <http://encyclopedia.thefreedictionary.com>

Muffetti-palvelu: <http://www.muffetti.fi>

Äänipää: <http://www.aanipaa.tamk.fi>

Äänisuunnitteludokumentit

Äänisuunnitteludokumentti 1. Luhtala, Matti. 2007. *Muffetti-äänisuunnittelu dokumentti*. Helsinki: TunnelVision. *Muffetti-palvelun äänisuunnitteludokumentti, musiikkien sanallinen kuvailu.*

Äänisuunnitteludokumentti 2. Luhtala, Matti. 2007. *Muffetti-äänisuunnittelu dokumentti*. Helsinki: TunnelVision. *Muffetti-palvelun äänisuunnitteludokumentti, äänitehosteiden sanallinen kuvailu.*

Äänisuunnitteludokumentti 3. Luhtala, Matti. 2007. *Muffetti-äänisuunnittelu dokumentti*. Helsinki: TunnelVision. *Muffetti-palvelun äänisuunnitteludokumentti, Kertojan äänen ja käyttöliittyäjä-äänien sanalliset kuvailut.*

Yhteystiedot

Matti Luhtala

<http://www.tunnelvision.fi>

E-mail: matti.luhtala@tunnelvision.fi

Liitteet

Työpajan litterointi ja ääni- sekä kuvamateriaali on saatavilla erikseen pyydettyessä Matti Luhtalalta.

